电子游戏软件

Game Software

必杀攻略

圣剑传说 3

杀手学堂

实况足球 2

蜡笔小新

忍无可忍

邪恶之子

大战略·钢铁之战风

彩页之魂

RPG 侍魂《武士道烈传》

侍魂－斩红郎无双剑

超级大金刚 II

风雪爆机夜

电脑游戏月旦评

炎龙骑士团 II

时空迷航

极速天龙(上)

自制电脑六键手柄

日本著名漫·动·插画家(二)

——北条司

人间五十年

—日本战国游戏纵横谈(一)

'95 格斗天书(下)

任天堂的阴谋(连载)



1996

GAME 风景线

1

闯关族的节目

A'CAN F16 杯首届《电子游戏知识有奖竞赛》公告第一号



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

机种	NEO·GEO	厂商	SNK	类型	ACT
发售日	95/12/22	媒体	2枚 CD-ROM		

游戏开始时有“对极选择”及“水平选择”!

这是《侍魂》系列的第三作。与前作相比,最大的特征就是加入了“对极选择”与“水平选择”。而所谓“对极选择”即是对所使用的剑进行“修罗”及“罗刹”两种剑质的选择,并对人物的特性产生影响,“修罗”一般适于空战,“罗刹”一般适于陆战,而且必杀技的出法也不同。





“水平选择”分别上、中、下三级,即所谓“剑圣”、“剑豪”、“剑客”,区别在于“剑圣”的怒槽总处于满值状态,可随意使用武器飞击必杀技,“剑豪”基本上同于前两作人物的使用方法,但大怒时攻击力有所提升;“剑客”对于初学者则非常适宜,因为它可以在一定回数限制内对敌人的攻击进行自动防御。选择不同的水平要根据个人的喜好决定。

其他多彩的新系统!

除去以上两个新系统外,《斩》还有许多新系统,如武器飞击必杀技、迅速提升怒值、不意打、躲闪、破坏防御等,均很实用。

游戏新加入5名角色!

这次是以丧失记忆的少年绯雨闲丸作为主角,而霸王丸仍然健在。另外还有娜可露露的妹妹莉姆露露、花讽院骸罗、首斩破沙罗及隐藏关底壬无月斩红郎,都是令人喜爱的人物哟。



莉姆露露
感情丰富的冰之精灵

▼这就是《斩》的BOSS
鬼·壬无月斩红郎





绯雨 闲丸
追寻过去记忆的少年



花讽院 骸罗
第一暴躁的僧侣



首斩 破沙罗
为所爱的人身亡而憎恨

A´CAN F–16杯

首届《电子游戏知识有奖竞赛》

主办:《电子游戏软件》杂志社

赞办:A´CAN F–16超级玩家俱乐部

为酬谢读者的一贯支持,提高青少年正确认识和掌握电子游戏有关科学知识,寓教于乐,进一步推动和发展我国电子游戏业的发展,本刊将举办 A´CAN F–16 首届《电子游戏知识有奖竞赛》。

特设奖项:

特等奖/	1名	世嘉土星(SATURN)+游戏光碟一张
一等奖/	2名	3DO主机+游戏光碟一张
二等奖/	20名	A´CAN F–16十六位主机+游戏卡带一盘
纪念奖/	1000名	95电子游戏软件典藏本(每本约20元)

奖品总价值65000元!!!

竞赛手册:

1995年第12期:知道竞赛讯息(开始兴奋并摩拳擦掌)

1996年第1期:注意消息变化,保存好参赛标志。(从床底翻出《电子游戏软件》各期加以研究。秣马厉兵。)

1996年第2期:终于拿到竞赛试题。紧张,深呼吸。审题、翻书、切磋、答题,抢先寄出。(过一个充实而有意义的春节)

1996年第3期:公布竞赛答案。(几人欢喜几人愁)

1996年第4期:期待,期待,坚信光明的前途!

1996年第5期:公布获奖者名单。(美梦成真?!)

竞赛检录处第一号公告

一、请将公告右边"竞赛标志A"沿虚线剪下,贴在96年第二期"竞赛试题"右上角指定位置。

二、无此"竞赛标志A"则"竞赛试题"无效,请注意保存。

三、本标志复制无效。

电脑游戏月旦评
铁血十字军(PC)
日蚀(PC)
卧龙传(PC)
大盗伍佑卫门4(SFC)
街头霸王剧场版(PS、SS、3I

学习、参与、获奖,三喜临门!!!

96·1期

友情赠送：大型彩色夹页《'95格斗之王》



月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社　长 文　若
主　编 叶宗林
美　编 苏　人
封面设计 王　跃



地址
邮编
电话
印刷
彩印
订阅

刊号 CN11-3505/TP ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京西工商广字0055号

定价:5.40元

电子游戏软件

友情赠送:大型彩色夹页《'95格斗之王》

《电子游戏知识有奖竞赛》第一号公告 ………… 1

世嘉世家

蜡笔小新 ——呼风唤雨的幼儿园顽童…………………………………… 4
忍无可忍 ……………………………………………………………………… 7
蒙纳克皇族之最终战斗传说……………………………………………… 10

天堂任鸟飞

圣剑传说3完全攻略 14

杀手学堂出招攻略……………………………………………………………19
实况世界足球2－FIGHTING ELEVEN ……………………………… 21

格斗天书

'95格斗天书(下)

世界英雄 PERFECT 25
天外魔境·真传 28
风云默示录·格斗创世 30
斗神传 32
战斧格斗篇 34
真人快打3 36

论尽江湖

海外采风……………………………………………………………………… 40

新游戏夜话

无心冬眠(电脑游戏月旦评) ………41

《炎龙骑士团2》评析……………………………………………………… 45
《极速天龙》完全攻略(上)……………………………………………… 48
时空迷航 LOST IN TIME…………………………………………………… 50

目录

自制电脑6键手柄……53
PC秘技 毁灭法师Ⅱ——终极异教徒……55
史莱姆诊所……56

A’CAN

邪恶之子——介绍及入门攻略……60
中国的次世代……62

闯关族的家

闯关族的家……64
大墙画廊……67

秘技天地

秘技·偏方……68

蓦然回首

人间五十年……71

任天堂的阴谋……73

三栖人

日本著名漫、动、插画家
——北条司谈《猫眼》与《城市猎人》……78

封面:恶魔城Ⅱ之禁咒之封印　封二:侍魂——斩红郎无双剑
封三:真说·侍魂——武士道烈传　封底:龙珠Z
插1—插3:海外采风　彩插:’95格斗之王之八神庵
插6—插7:龙之力量、超级大金刚2　插8:新蜀山剑侠

公告

一、本期附大型彩色夹页《’95格斗之王》,请向发行商索要。
二、《秘技宝典》(上、下)已面向全国发行,每套22元,邮购另加挂号费1元(邮费免收)。
三、《’94典藏本》24页彩色(进口铜版纸),192页黑白(高级胶版纸),每本18元,邮购另加挂号费0.50元(邮费免收)。

上期要目

’95格斗天书(上)
梦幻模拟战(SFC)
光明与黑暗Ⅳ秘宝详解(MD)
星空之门(MD)
真实的谎言(MD)
电脑游戏月旦评
生化铸形人(PC)
运输大亨(PC)
电脑愚人节
超级马里奥5(SFC)
日本著名漫、动、插画家
——美树本晴彦、高田明美

下期要目

“电子游戏知识有奖竞赛试题”公布
街霸研究
游戏新闻眼
一场游戏一场梦
电脑游戏月旦评
铁血十字军(PC)
日蚀(PC)
卧龙传(PC)
大盗伍佑卫门4(SFC)
街头霸王剧场版(PS、SS、3DO)
斩红郎无双剑(NEO·GEO)
魔法森林(MD)
沙丘(MD)
红色地带(MD)

蜡笔小新

呼风唤雨的幼儿园顽童

文/利坚

机种 MD 厂商 MA－BA 类型 ACT 容量 16M



蜡笔小新粉墨登场啦！

由日本漫画家臼井仪人先生绘制的幽默漫画《蜡笔小新》在日本获得了巨大的成功。这款以剧场版为蓝本制作的游戏，忠实地体现了漫画原作的风格。天真无邪、活泼可爱(?)的主人公野原新之助，在一系列冒险行动中表现出普通五岁儿童想都想不到的滑稽动作和语言，时而扮成"动感超人"，时而扮成死尸躺在马路中央，尤其是小新滑稽的语调，真的是令人忍俊不止。游戏共有两种玩法：小新去冒险和迷你小游戏，而且难度不大，可令玩者轻松地玩个痛快。

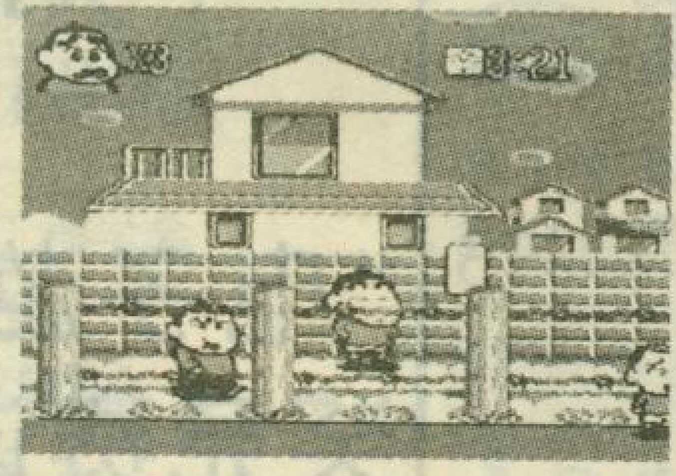


◀小新字写的虽不好，但画画可是很拿手的哟！

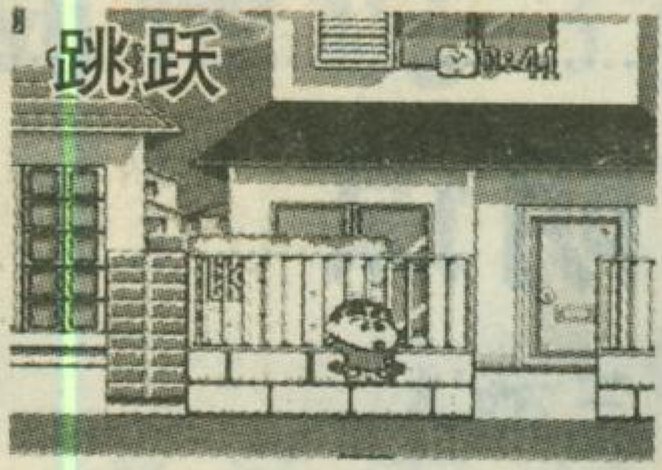
你又在乱画！转转、钻钻、搓搓(指妈妈的动作)▶

快来和小新一起玩吧！

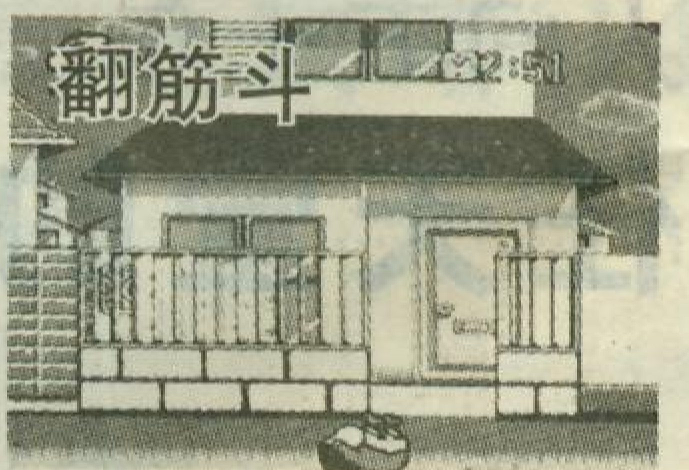
游戏每一关均由五个版面组成，过关的关键在于寻找并得到黄色卡片。而要想得到过关卡片可不是很简单的事情，保持动作与头脑的敏捷才能让小新如愿以偿。



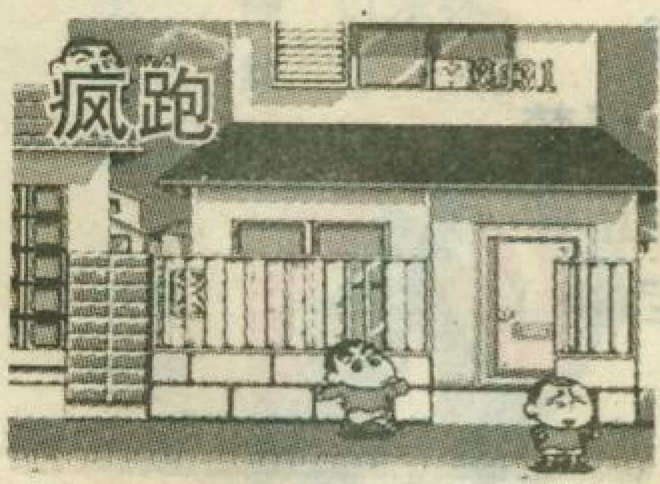
▲过关卡片有时很明显，有时会在某些人手中



▲踩踏朋友或者通过障碍



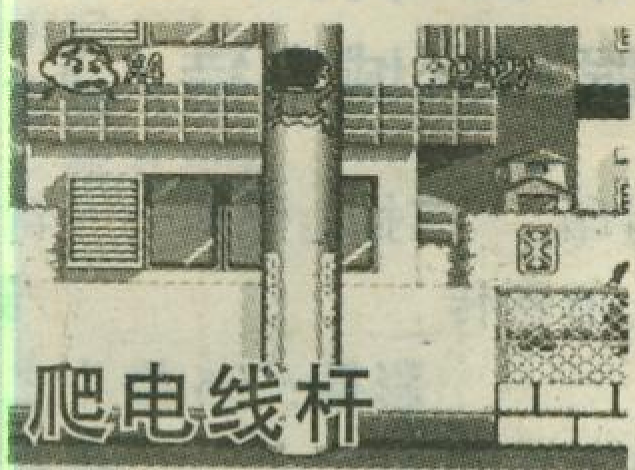
▲利用翻滚攻击，但时间要掌握好。



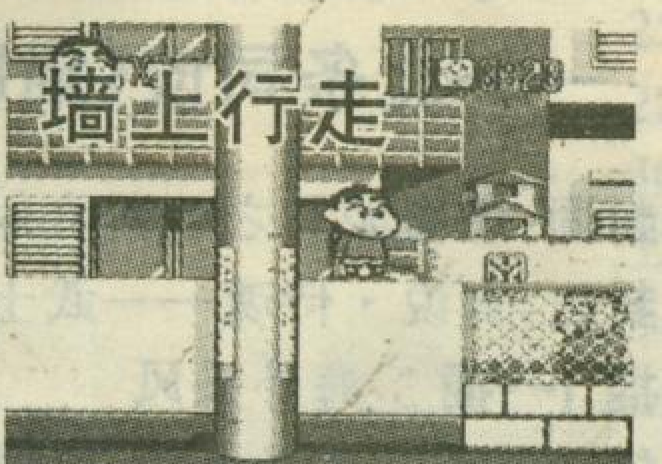
▲时间不够时小新也会着急呀！



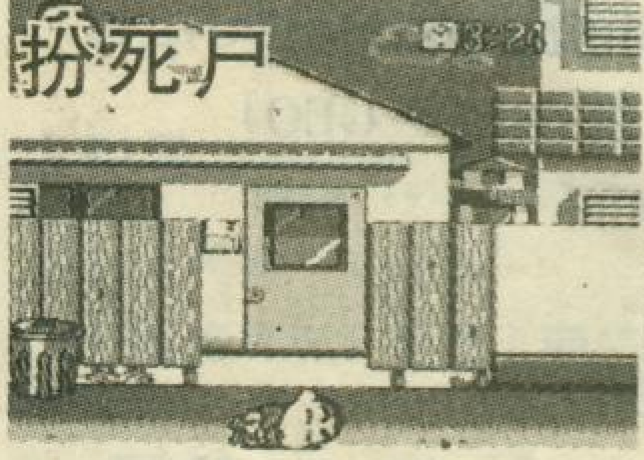
▲某些高处的东西小新够不到，于是就要借助垃圾桶。



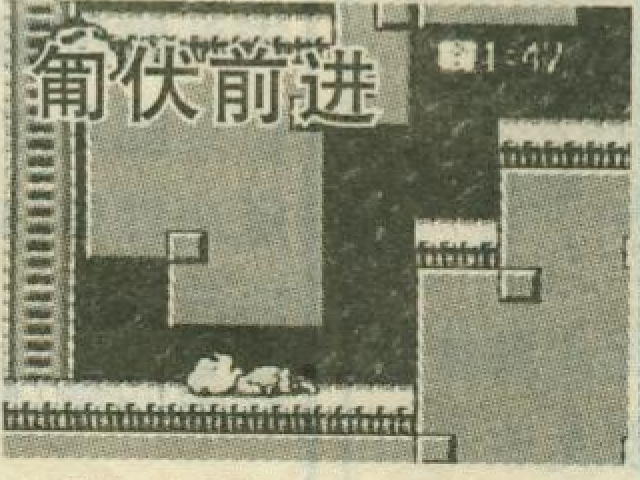
▲虽然小新不是电工，但为了宝物也要……



▲从电线杆跳到墙上是一项重要的技术。



▲小新的拿手戏——装死。



▲爬行才可通过。

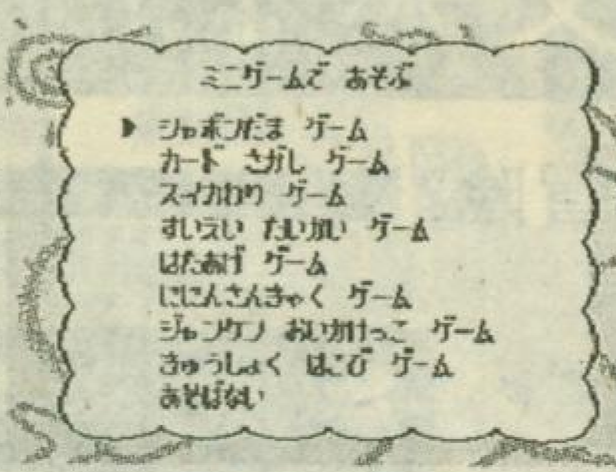


▲没钱，但可去商店看看。



▲邻居家有什么呢？去玩玩吧！

八种迷你游戏相当有趣！



游戏的第二个模式是将整个游戏中许多小新与别人做的游戏分别让玩者一个个地进行，而想全都做得很好也不容易呢。

吹肥皂泡



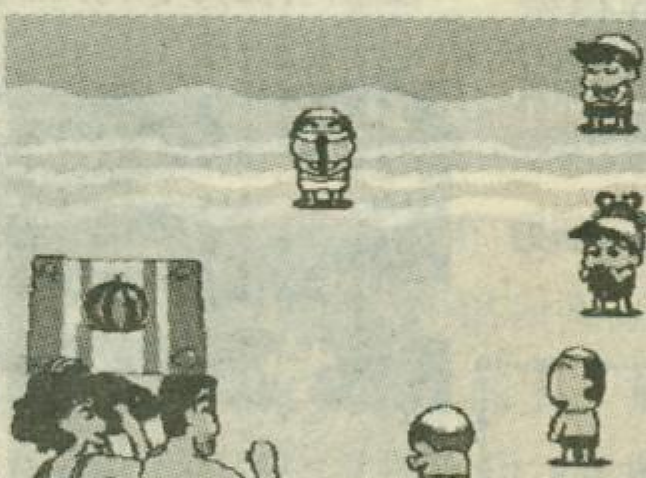
与朋友比赛吹肥皂泡，谁吹得大谁获胜，要注意当小新脸红时仍然继续吹的话，肥皂泡会破的。

认字识图



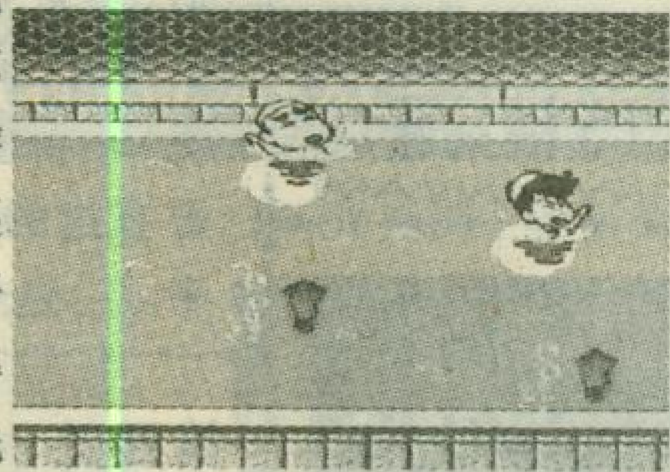
爸爸教小新认字识图，爸爸说出开头字母，小新只要在规定次数内全部找出相应图案就行了。

盲人找瓜



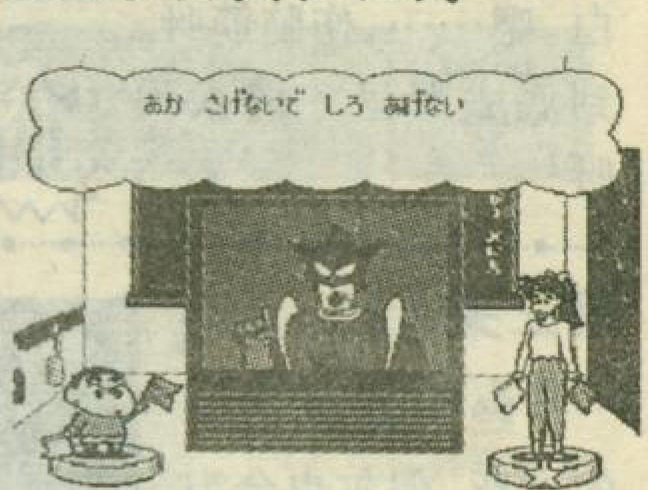
蒙住眼睛的小新在妈妈的指引下，手持木棍向大西瓜走去并打碎它，不要碰到螃蟹。

游泳障碍



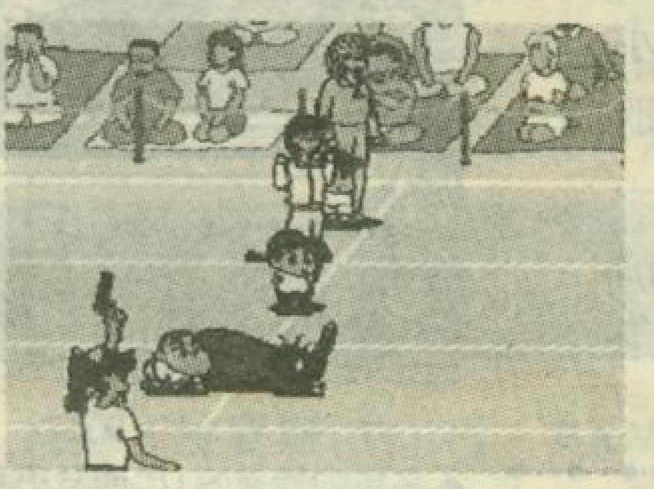
个人进行比赛，不但要游得快还要躲开障碍物，先到终点者获胜。

红白旗大战



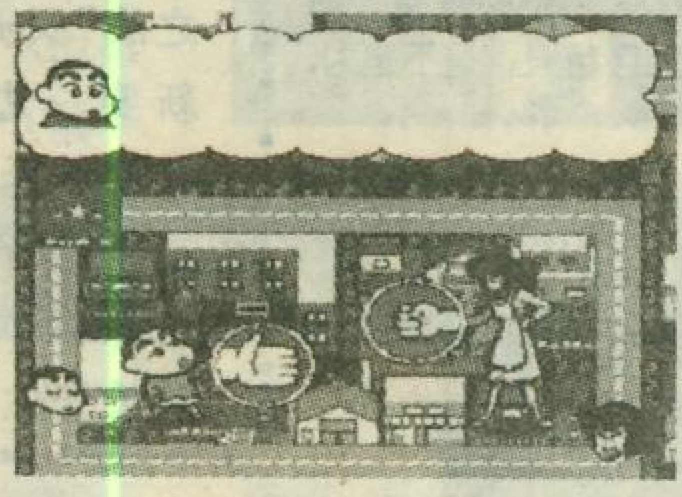
在电视中动感超人的话语声中，举起相应颜色的旗子，并且要同吉永老师比赛。

两人三足赛跑



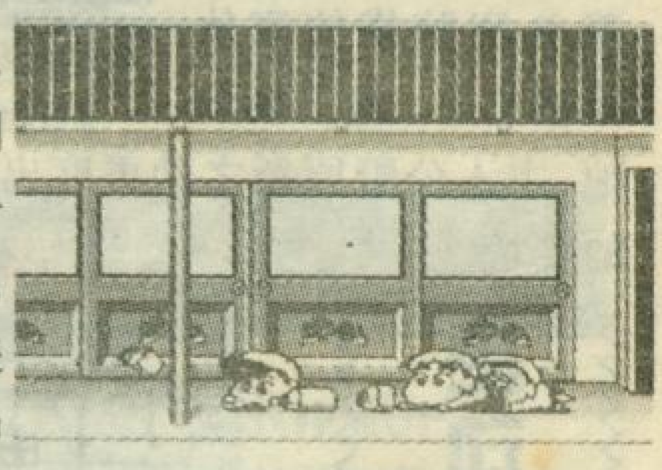
与妈妈组成一组，同朋友一起竞赛，移动时要协调一致，否则就会跌倒。

猜拳双六棋



同妈妈玩双六棋，以猜拳来定输赢，要掌握好出拳的时间。

送午餐



幼儿园午餐时间到了，小新同朋友一起去拿，在回来的途中若步调不一致，便会饿肚子哟。

五种帮助小新的卡片

游戏中，若只凭小新的自身本领（?）过关将会艰难，所以游戏中一共有五种帮助小新克服种种困难的卡片，只要得到它们，过关便可轻松一些。

动感超人卡





▲在更换画面前处于无敌状态，还可以发射动感激光。

小象卡

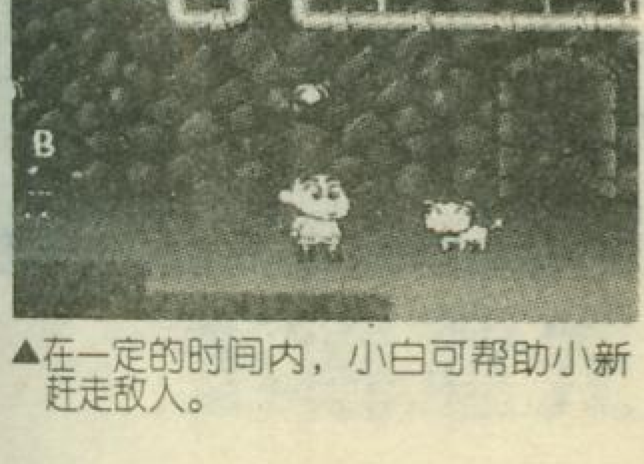




▲当小新跳起拿手的小象舞时，周围的人都惊呆了。

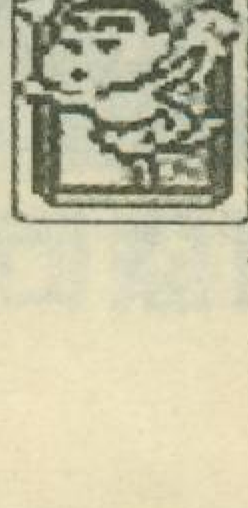
宠物狗小白卡





▲在一定的时间内，小白可帮助小新赶走敌人。

天使卡

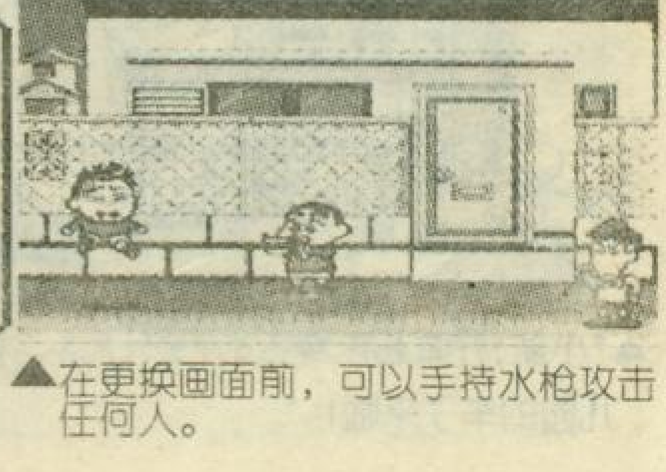




▲小新自己变成天使（?），把自己的糟糕状态变成良好。

水枪卡





▲在更换画面前，可以手持水枪攻击任何人。

大名鼎鼎的蜡笔小新又来了！

小新遇到了什么麻烦？又将怎样冒险？

第一关

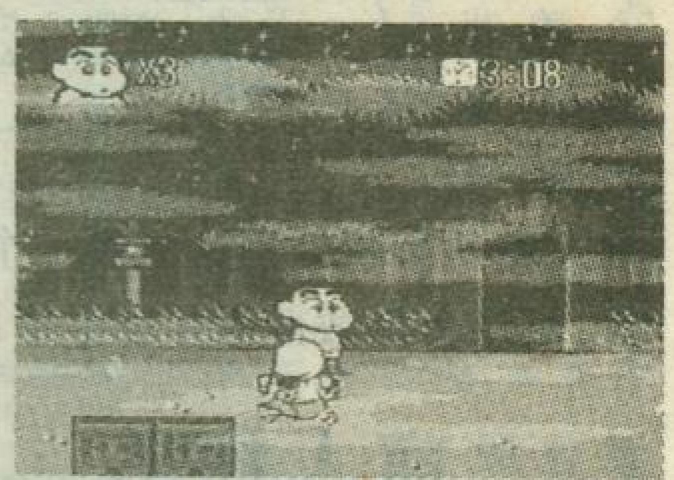
某日，小新忽然想起要带自己的宠物小白出去散步，但他却独自回家了。当他发现小白无故失踪了的时候，于是决定去寻找小白。嗯……，伤脑筋呀，到底去哪里才能找到呀！

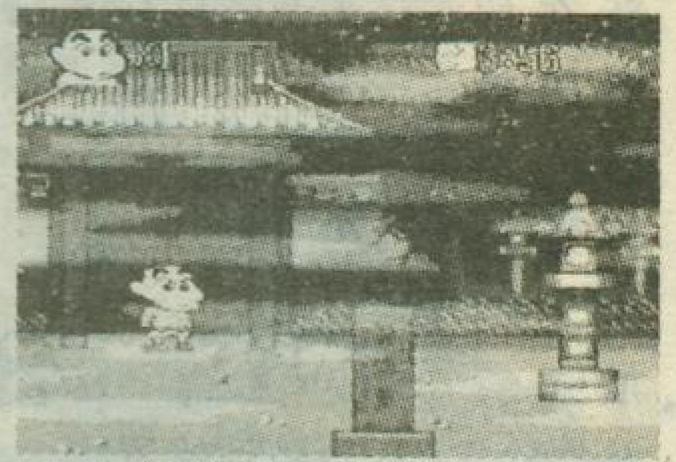

▲有时必须从邻居那里获得过关的线索

小白——，你在哪儿呀！

第二关

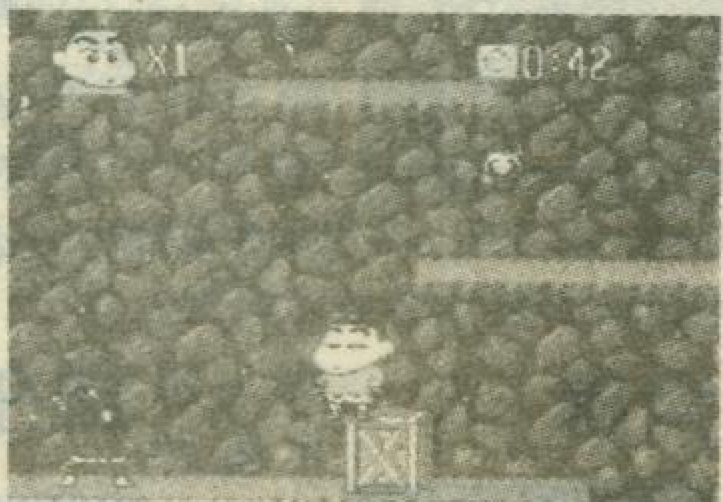
小新莫明其妙地参加了镇上举行的“试胆量”游戏。他要在阴暗的荒郊野外收集五张过关卡片后，带到寺庙中去。可是，周围的地形十分相似，经常会把小新弄得晕头转向，加上妖精不断骚扰，小新也不得不拿出不曾有过的认真办事态度来。


▲反应迟钝的小新对突然出现的鬼怪也无动于衷。

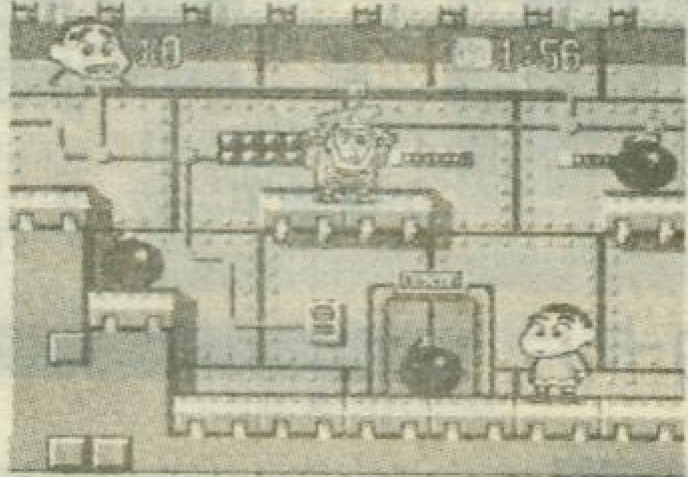

▲看起来虽然都一样的门，有时可隐藏着很大奥妙呢。

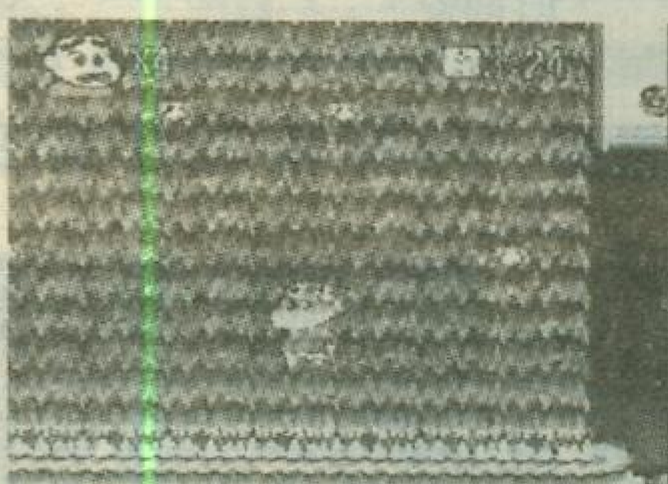
第三关

经常捉弄别人的小新，偶尔也会当一次英雄。怎么回事呢？小新喜欢的动感超人居然被一群长着B字脑袋的家伙给掳去了，为了拯救他，主人公野原新之助再度出击！……噢，这原来是小新的梦境。


▲你们为什么掳走动感超人，是不是为了和我一起玩呀！

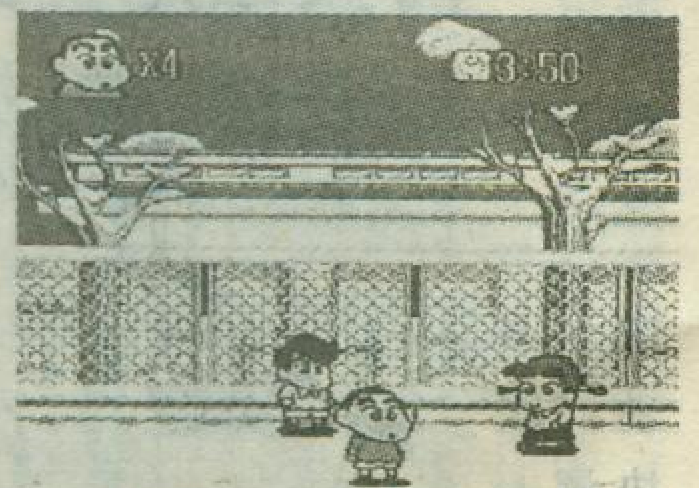
把动感超人放了，我会画许多钱给你的！

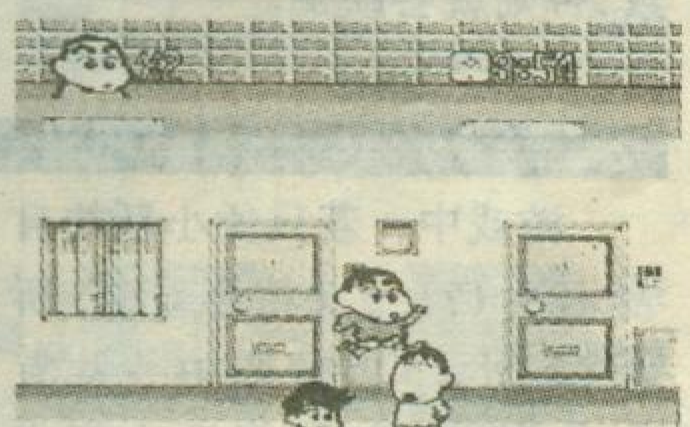

▲先生，这些球是给我的吗？


▲瀑布后面隐藏着出口呢

第四关

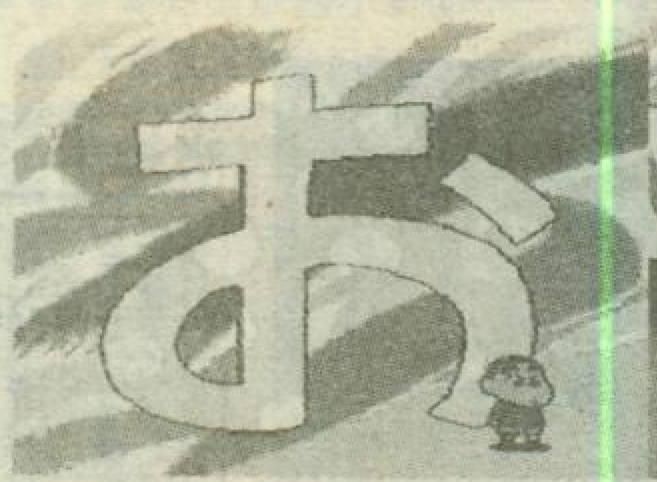
小镇又迎来了一个美丽的冬季，幼儿园一年一度的“雪之战”又开始了。小新要一边躲避小朋友扔过来的雪球，一边把原来藏起来的礼品卡找出来交给园长先生。


▲多美的雪景呀！小朋友仍是夏装

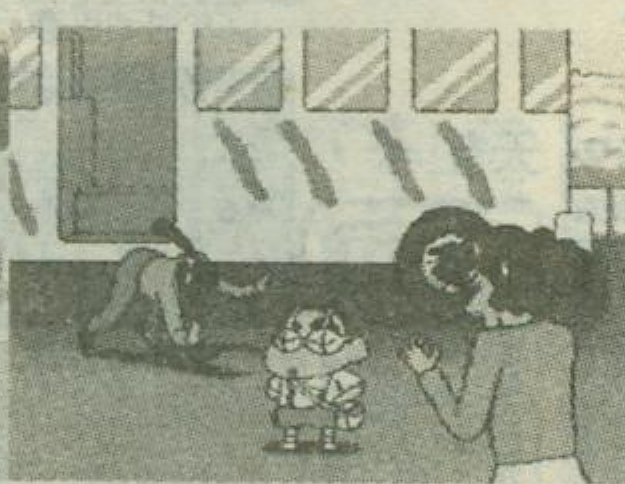

▲幼儿园里也隐藏着秘密

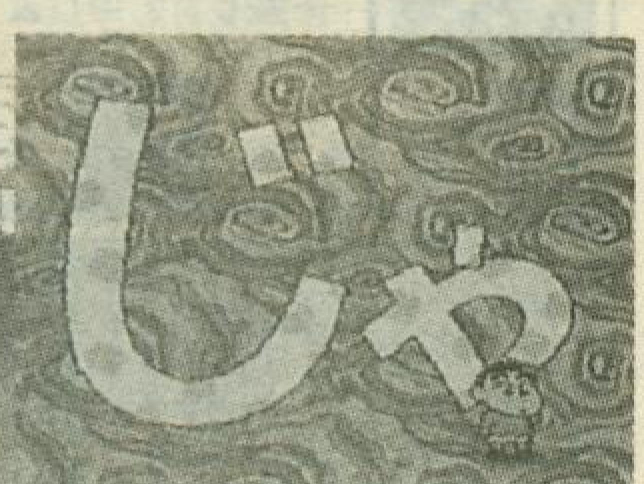
冒险终于结束了，小新又在……


▲“小新，赶紧起床穿衣啦！幼儿园的车子来啦！”

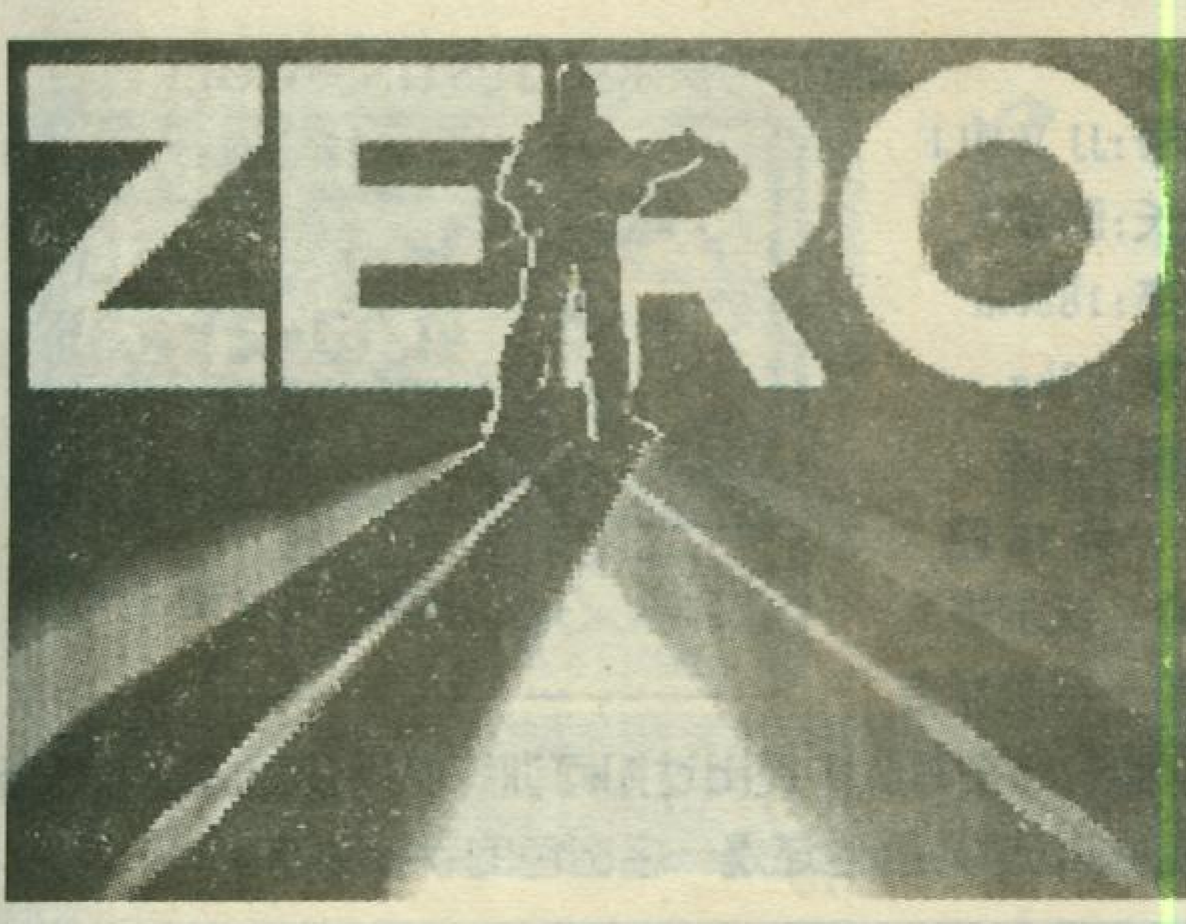


▲“噢～”，（软绵绵地）


▲“你穿了些什么衣服呀！”



▲“好吧！就到这儿吧！”



文/利坚

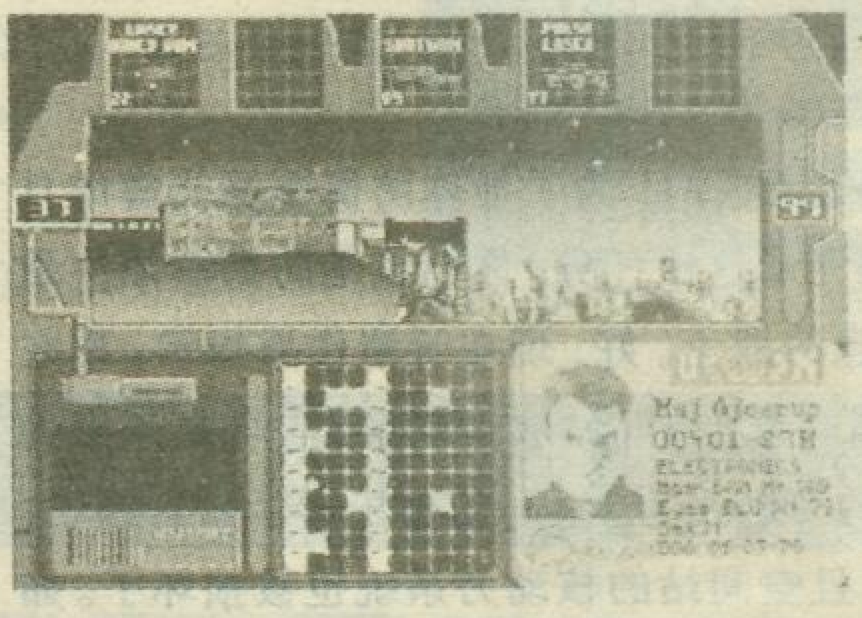
忍无可忍

机种 MD　　类型 3DSTG　　容量 16M

厂商 ACCLADE & TECHNOPOP

令人惊异的 DOOM 游戏在 MD 中登场！

玩电脑游戏的人，恐怕没有不知道 3D 迷宫的 STG 游戏《DOOM》，其真实的三维效果和紧张激烈的枪战，令许多从不玩游戏的人也加入了闯关一族。94 年 2 月，IMAGINEER 公司在 SFC 主机上以 8M 的容量移植了电脑的第一款 DOOM 游戏《WOLFENSTERN 3D》，游戏效果不俗，很受欢迎。如今，在没有回旋放缩机能的 MD 主机上也能玩到 DOOM 游戏啦！由 ACCOLADE 和 TECHNOPOP 公司制作的《ZERO TOLERANCE》不但具有能与电脑媲美的三维效果，而且战斗系统也与电脑一样，并充满了紧张和刺激。



◀各种场景应有尽有，而且场景中的墙壁、护栏、电视屏幕等待许多物体都可以尽情破坏，只要你的子弹足够你挥霍的话。

为了挫败异形军团的入侵而战的五名战士

托尼・拉莫斯(TONY・RAMOS)

代号：Weasel

特长：战斗

身高：197cm

体重：69kg

生日：74 年 8 月 19 日

简介：拉莫斯少校是间谍活动的专家，擅长渗透及隐蔽。他是特别战斗组中受到最好的训练的队员，他可以装扮出 14 种不同类型的人。



托马斯・乔拉普(THOMAS・GJOERUP)

代号：Basse

特长：电子学

身高：180cm

体重：79kg

生日：70 年 1 月 7 日

简介：乔拉普少校是监视系统专家。他以不服从正规的训练科目而闻名，是一名从不按规章办事和冒冒失失的军官。



丝塔多・伊莎(STATOE・ISHII)

代号：Soba

特长：狙击

身高：155cm

体重：50kg

生日：70 年 2 月 22 日

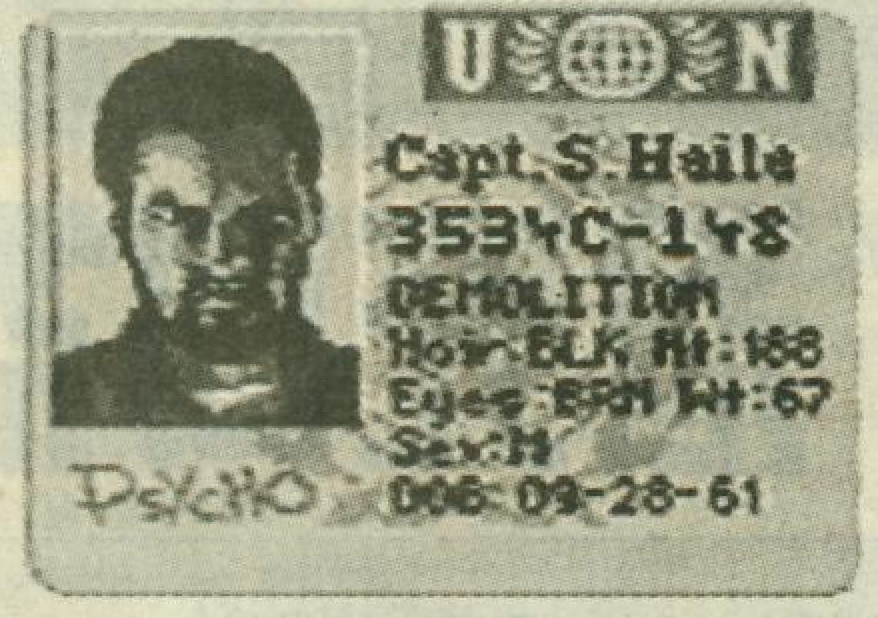
简介：伊莎上尉是通信专家，擅长无线通讯和使用各种交通工具。同时，她还是一名最好的狙击手，可以在 100 米以外准确地命中 2cm 大小的目标。



五名忍无可忍的战士！

斯科特·海尔(SCOTT·HAILE)

代号：Psycho
特长:破坏
身高:188cm
体重:67kg
生日:61年9月28日
简介：海尔上尉精通各种武器的使用、爆破、轰炸、弹道学和反恐怖都是他的特长。但是,他详细的背景资料却属于极端的机密。



加斯汀·沃尔夫(JUSTIN·WOLF)

代号:JJ WOLF
特长:医学
身高:188cm
体重:72kg
生日:74年1月12日
简介：沃尔夫上校是一名医学专家。他曾经在军队中提出过如何训练使用投掷武器,并在当时是队中的军医,他还是一名出色的手枪射手。



当地球受到异形军团的侵略时,我们应该怎么办?

地球年:6778132—7269
时间:2230
任务地点:欧洲一号空间站
行动代号:ZERO TOLERANCE

"准备还了吗?士兵们!为了地球防御军团光辉的日子,你们要出色地完成这次任务。你们就是防御军团中最理想坚强和最理想的战士,好,现在听清作战指示:现在仍然不能与"欧洲一号"空间站取得联系,它可是总部的眼睛呀!从最后的资料来看,空间站被异形军团占领了,全体人员遇难,而且空间站的核动力系统也被损坏了。如果不尽快更换部件,核冷却系统会因为过热而损坏,那么后果将不堪设想……

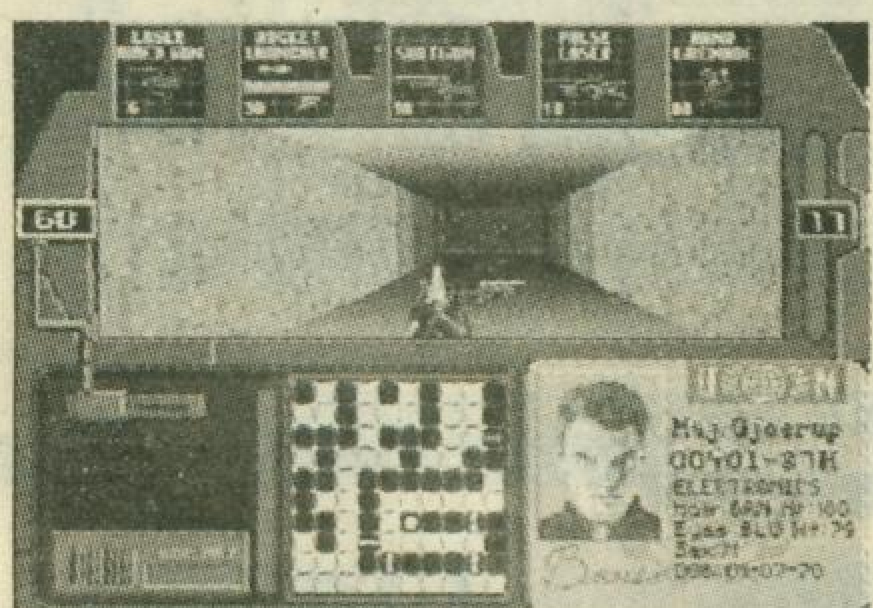


◀"这里是欧洲一号,欧洲一号呼救!"

HELP!

五人的战斗小组能够使用什么武器呢?

游戏中,有许多种武器及宝物可以沿途取得,每人最多可携带五种物品,尽量保留威力最大的武器,以及多收集弹药,对本游戏来讲是很重要的。关于武器及作用请看表格。

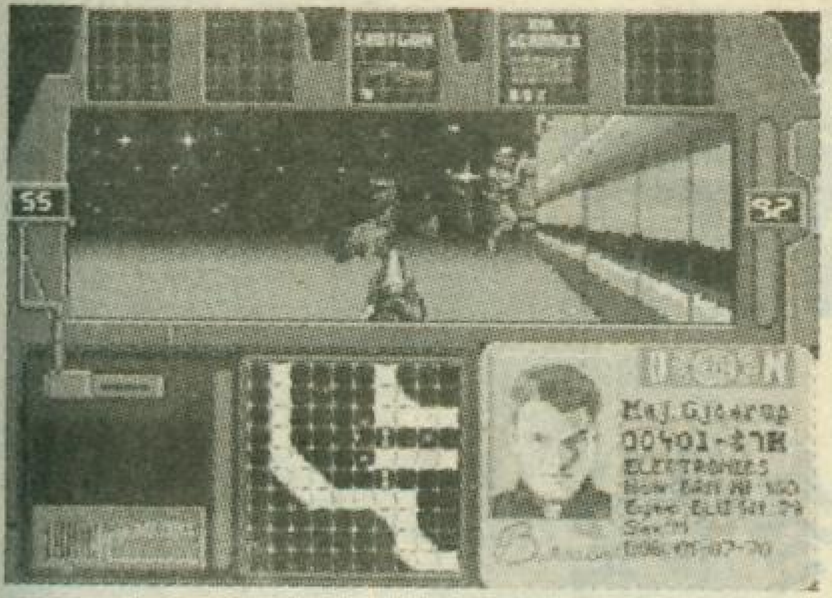


◀最多能带五种物品,游戏越往后武器的取舍就越要讲究,散弹枪和激光枪这两种最常用的武器一定要节约使用,不要浪费。

名 称	最大弹量	作　用
手枪	99	最初装备的武器,射程及威力都不大。
散弹枪	99	射击面积大,但射程近。
激光枪	99	威力大,而且射程远。
机关枪	99	带有红外瞄准具,可连射。
手雷	99	可大面积杀伤敌人,亦会自伤。
火箭筒	99	远程大威力武器,不可近距离使用。
地雷	99	置于某处,待敌人走近即自爆。
火焰喷射器	100%	一次喷出三个火球,对群敌有效。
灭火器	100%	可将挡住去路的火堆扑灭。
避弹衣	100%	可防御任何攻击。
防火衣	100%	可在火堆中穿行。
热敏雷达	100%	可以显示敌人所在的位置。
红外眼镜	100%	可在暗处,看清周围的物体。
手电	100%	可照亮前方的道路。
医药箱	20	每次加20点体力。

行动代号:ZERO TOLERANCE!

游戏的操作系统很简单,上方有携带武器及物品的显示,可随时更换。左边的数字是某一区域内还剩多少名敌人,右边的数字是主角的体力显示,按START键可随时调出本关地图,可帮助过关。在每一关中,只有将全部敌人都干掉之后,找到电梯进入下一关,才可以获得接关密码。由于关数很多,所以最好每关都得到接关密码,才能顺利通关。下面让我们来看看这五名保卫地球的战士的战斗历程吧!



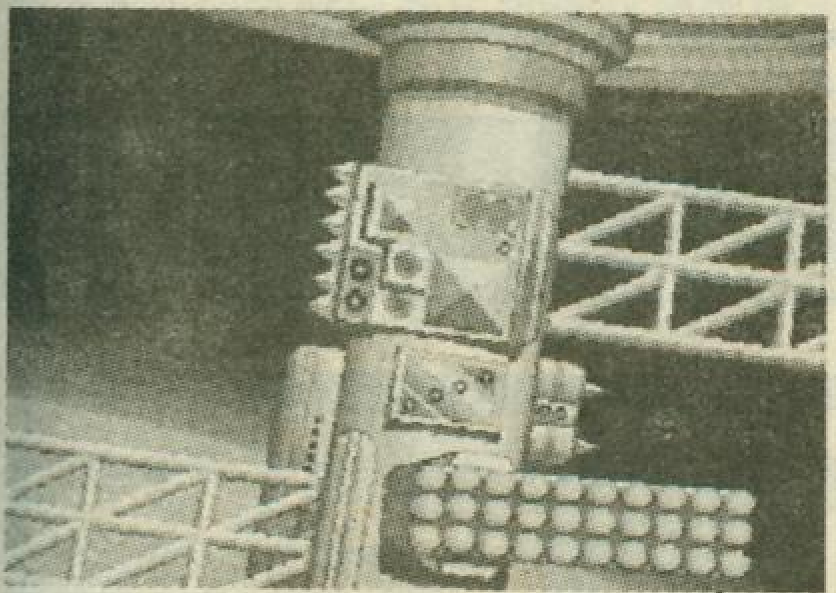
▲按住 A 键配合方向键可以蹲下和跳跃。

总共 40 小关!



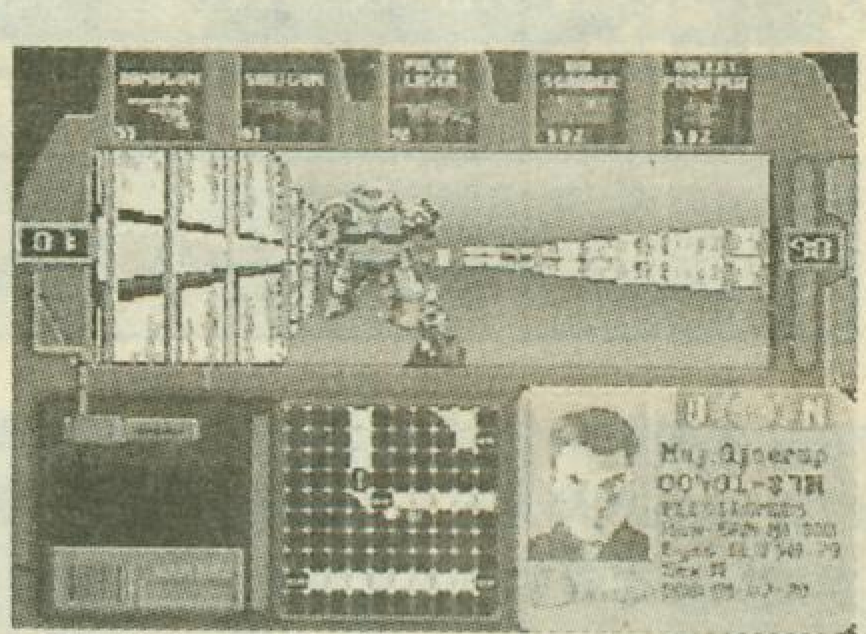
▲越靠后游戏的迷宫越复杂。

任务一 “欧洲一号”空间站



▲原本和平宁静的“欧洲一号”发生了什么事?

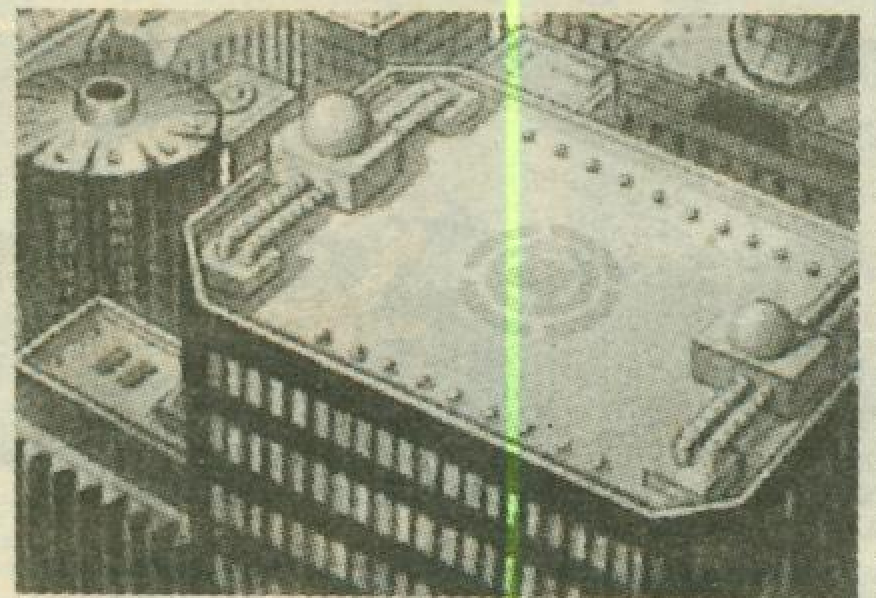
首先，要潜入被敌人占领的“欧洲一号”空间站。这里只有威力小的武器，可以利用一开始敌人不多的机会来练习一下各种打击敌人的方法及获得宝物的方法。关底是一名手持火箭筒的敌人，利用该版中广大的空间及自动门，尽量远离敌人，边退边用激光枪打倒敌首领。



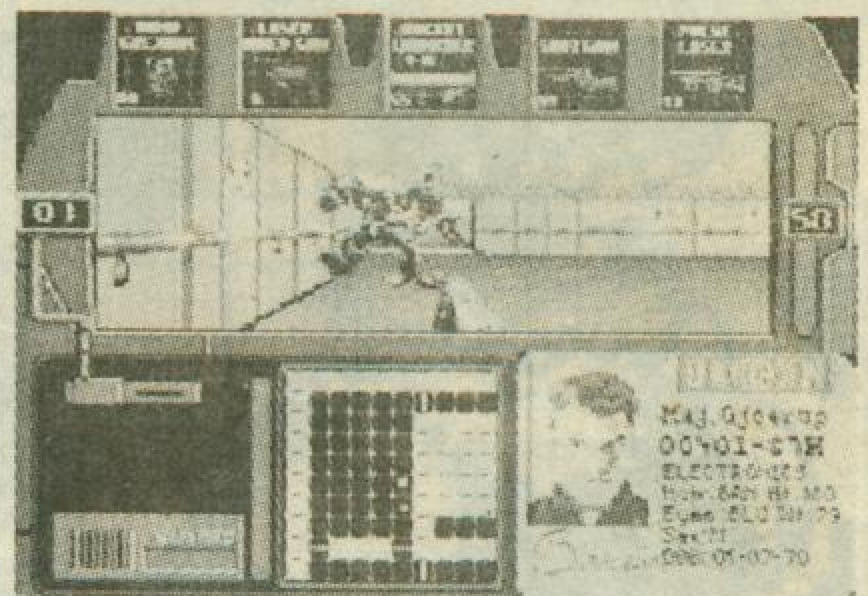
▲对付这个大家伙可边退边打。

任务二 总部大楼

收复了“欧洲一号”空间站后，异形军团却攻占了地球防御军团总部的大楼。五名战士要从楼顶开始，从楼梯下至 152 层，将敌人消灭干净。在楼顶上会受到对面楼顶上敌人的狙击，可用火箭筒将其干掉。这一关将会大量出现大威力武器，要注意收集保留，以便对付关底。在大楼中会有挂在天花板上的监视口，若被监视到会引来大批敌人，可以用地雷或手雷将其击毁，也可以用作引诱敌人的一种手段。另外，还会有火堆挡住去路，可用灭火器来解决。关底是一只异形，将其打倒后，即可过关。



▲这些家伙居然攻占了防御军团总部。

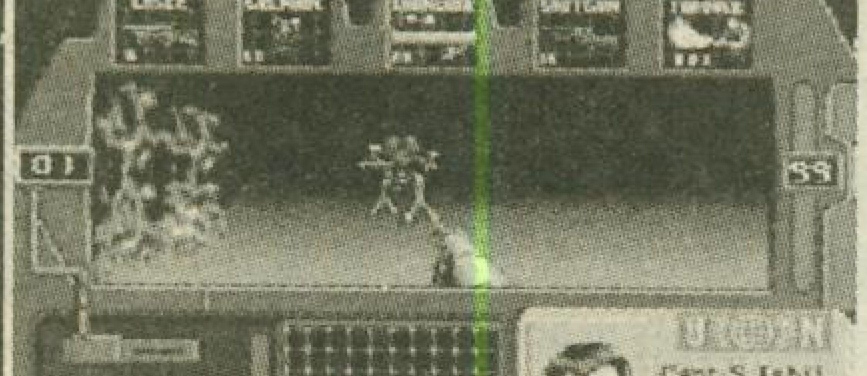


▲对付异形要用火箭炮。

任务三 消灭顽敌



▲异形溜走了。



▲你应该滚回你的星球去。

为了消灭跑到大楼底层的异形，五名战士继续战斗。这一关中，最需注意的是节省弹药。因为，弹药的补充很少，敌人又很多，所以尽量不要浪费物资。行动时最好保持两种以上的常用武器，并且保持手雷与火箭筒。在最后一关打异形时，要先将一般的敌人尽数干掉，再去找异形决战。最好留有 30 发火箭炮弹，打它就比较容易了。



蒙纳克皇族之最终战斗传说

文/利坚

机种 MD　厂商 SEGA　类型 SLG　容量 16M

MEGA DRIVE 版的真实时间制战役游戏

这款俗称《战斗传说》的节目经过很长时间的准备，终于以 16M 的大容量登场了。这是一 款战役型 的 SLG 游戏，即你要按照不同的要求来打胜根据剧情发展而设定的战役，并且采用了真实时间制。游戏时，敌我双方同时行动，不同于回合制 的游戏。这样，就不能采取在一回合内对敌人精锐部队进行围攻的手法，无疑对反应能力有了较高要求。

阿尔夫雷德王子的伟大圣战！


▲当年的钢铁美少年雄姿依旧！



▲精灵 SPANKY 有话要讲。

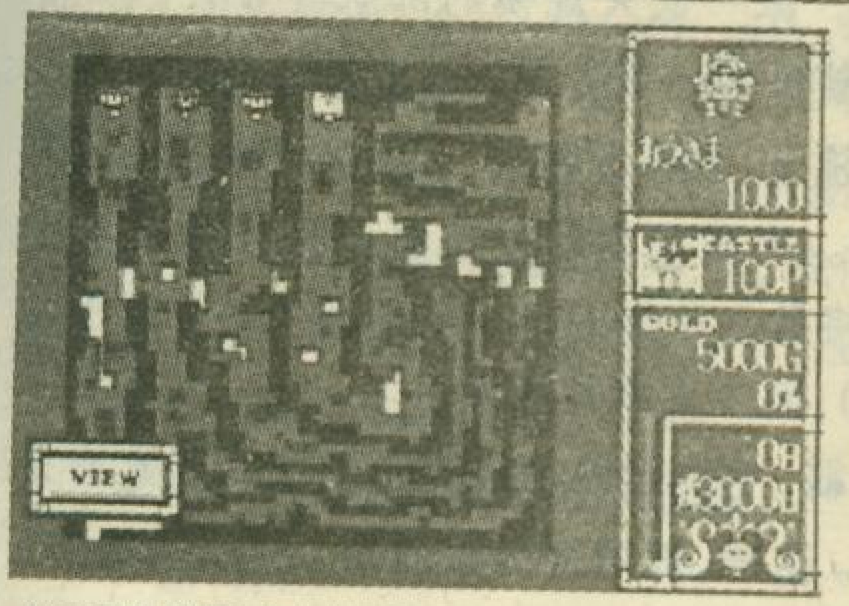

▲那么，去战斗吧！


▲小王子稚气未消

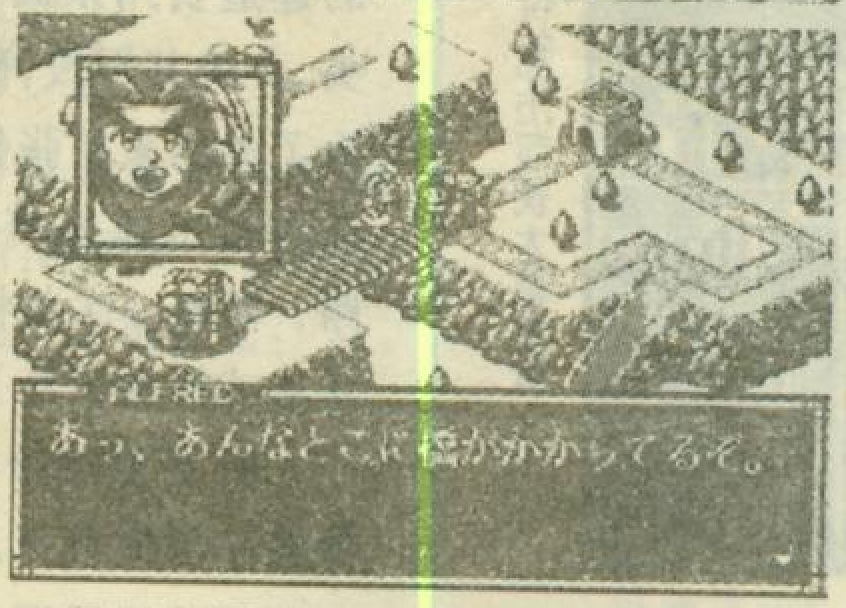
自古以来，蒙纳克王国在国王的选拔中要求很严格。就拿现任老国王蒙纳克王来说，他在年轻时人称钢铁美少年，可见他定是一位勇者。十六岁的王子阿尔夫雷德如今已经成年，为了证明自已勇敢的皇族血统，而要将城外的山贼消灭掉。父亲很满意儿子的勇敢与忠诚。可是邻国的公主露碧雅给阿尔夫雷德出了三道难题，来考验王子和他国王子吉休谁更勇敢，谁更适合做“那个”人。当阿尔夫雷德克服了重重困难通过了考验，并同情敌吉休一起救出了遇难的公主后，精灵斯班基却来告诉他们：北方的雪山中出现了众多魔物，并在它的梦中预示将摧毁人们美好的家园，并统治整个大地。于是，阿尔夫雷德王子和公主一道上路去进行拯救王国的圣战。

光荣的圣战

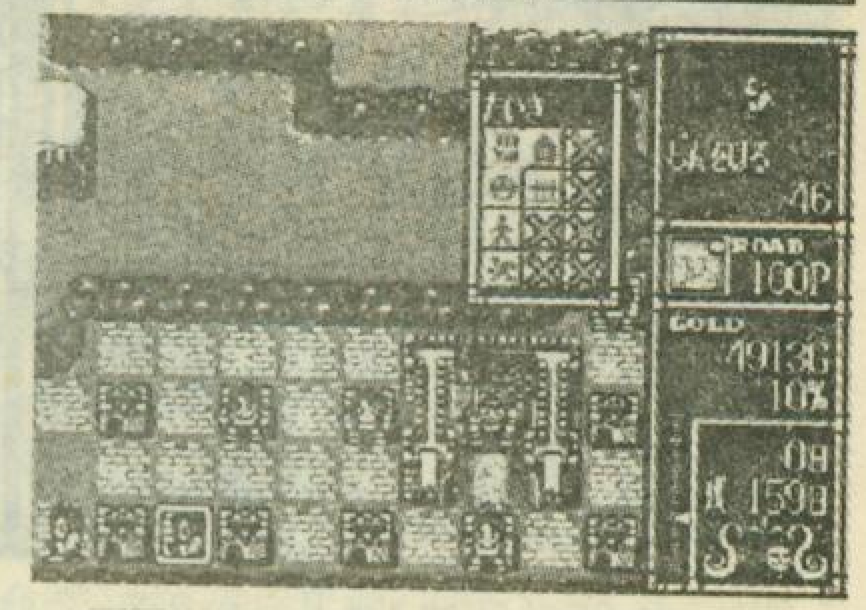
两种模式及简明易懂的操作方法



▲记录挑战模式中的地形很复杂



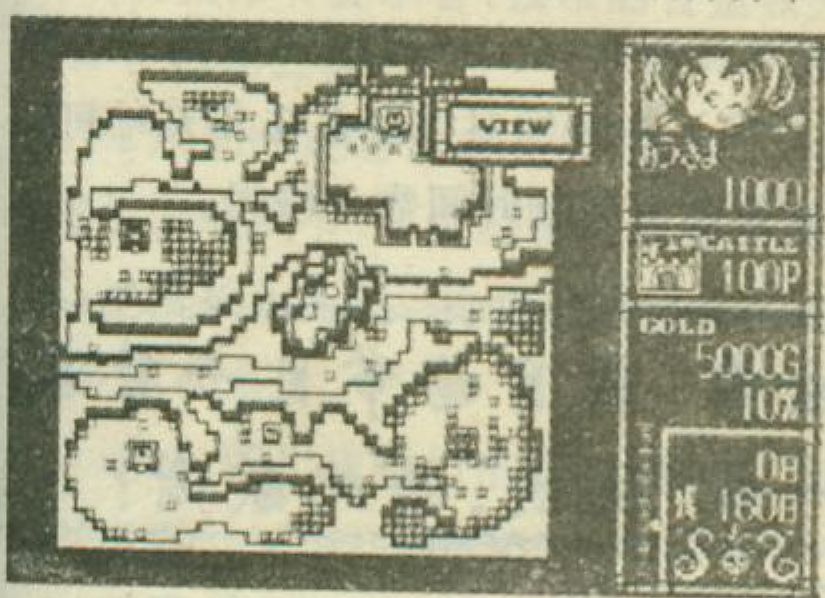
▲在地图画面中可选择前进至何处



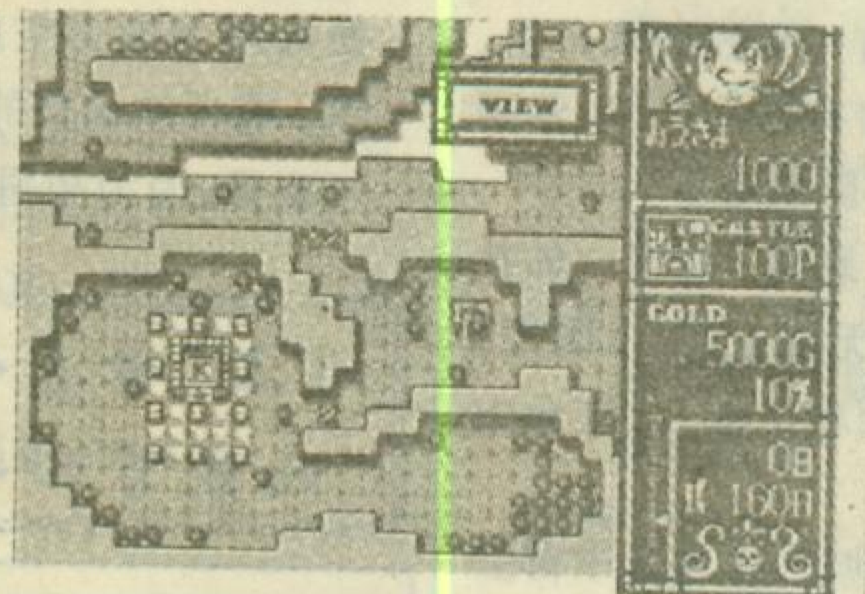
▲画面中的每一项数据均要仔细看清

游戏共有剧情和记录挑战两种模式。剧情模式相对简单，关数不多；而记录挑战模式中分别有普通和困难两种难度，要想把每关都打通可不是一件容易的事。

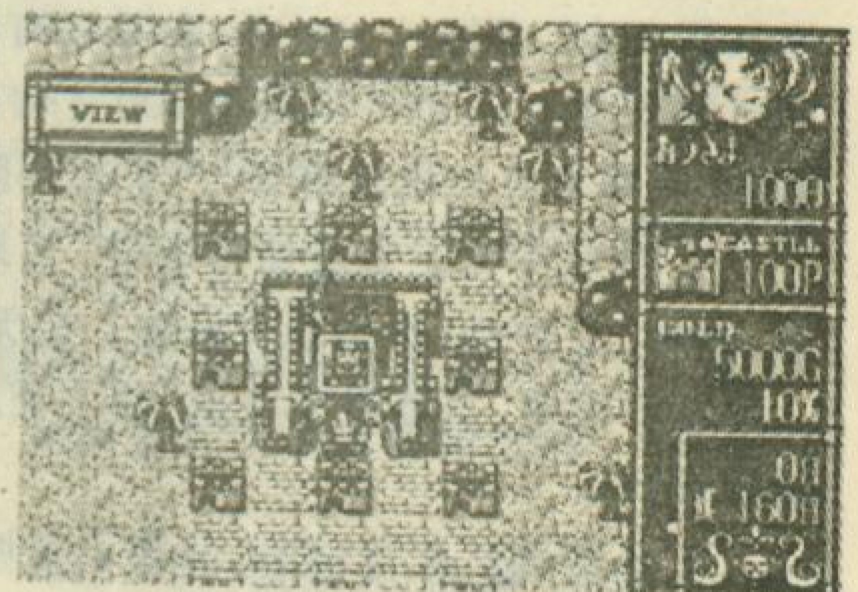
在交代剧情的大地图中，游戏采用类似《皇帝的财宝》的3D视角，而进到每关的战场中，就变成了俯视的战斗画面。由于每版的地域比较广阔，对于真实时间制的系统来说，查看边远处的情况比较麻烦，且不易纵观全局。所以，本游戏的战斗地图采取三种比例，使用最大比例的地图，便可纵览全战局，做到运筹帷握了。



▲最大比例的地图可看到战场全景



▲中比例的地图是最常用的



▲小比例的地图可将部队的行动看得清清楚楚

主菜单及其作用：

英文	日文	作用
INIT	うまれつき	所有战斗单位均具备的能力，可直接对某部下令。
ALL	ぜんたい	令全员去某地点做某事，根据地形不同，所能做的事也不同。
STATUS	じょうたい	查看敌我双方的状态及情报。
VIEW	いちじていし	停止双方行动，可查看情况。
OPTIONS	せってい	设定速度、键位、音乐等。
GIVE UP	こうさん	游戏中存储、重来等。
HELP	せつめい	有过关条件、要点提示等。
ALLY	どうめい	在记录挑战模式中独有的选项可选择一方先做盟友，待收拾完另两方后，再同盟友开战。

各战斗单位所拥有的能力：（均有图形及日文显示）

日文	中文	作用
たいき	待机	部队停在某些在处待机。
じんをはる	布阵	部队扎营，驻扎下来。
じんをこわす	破阵	将已方或敌方的营寨拆毁。
オート	自动	部队由电脑控制。
さくをつくる	建造护栏	于平地上建造一道护栏。
さくをこわす	破坏护栏	将护栏拆毁。
まもる	守护	部队对重要设施实行保护。
はしをつくる	建造桥梁	于河道、悬崖上建造桥梁。
はしをこわす	破坏桥梁	将桥梁拆毁。
えんぐん	援军	去由城中派出援军。
かいこん	开垦	将树木砍倒，造成平地。
ふういん	封印	将妖怪洞穴封住，使之出不来

注：不能在指定的地上做的事情会被打上×。

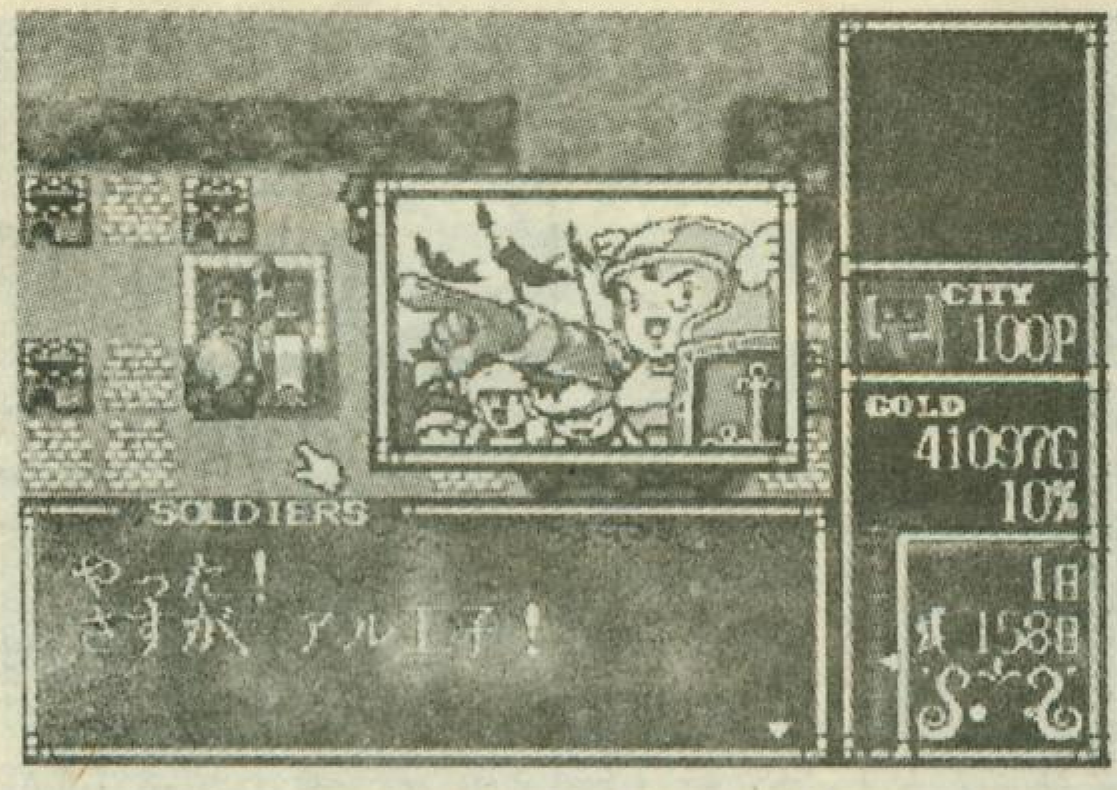
游戏中有各种手段要尽快掌握！

首先要掌握游戏的特点

1．游戏中所有单位，包括部队、设施、树木等全部都用数值来表示耐久度。当耐久度为零时，该单位就会自动消失，若王子的部队为零，则GAME OVER。

2．某些设施的耐久度最大值为255，如桥梁、被破坏的桥梁和护栏。何时何地使这三种设施的耐久度增到最大值，对游戏很关键。

3．游戏中金钱的获得方式主要依靠税收。制定合理



◀占领中立都市可获大量税金

的税率，才能让国家快速发展，税率低则国不富，税率高则民不强，所以一般定在10%就可以了。有时主角占领中立都市后和取得宝箱后都会得到大量金钱。但注意，从中立都市出来的送“生辰纲”的人半路若被敌人劫获，就会一无所获 。

4.扩大自已的领土面积并建起营寨后，营寨会自动增加耐久度，当超过100时，自动会有一小股部队产生，同时耐久度为0,需再次超过100才会有部队产生。营寨越多，能够征收的税款越多，产生的部队也越多。

5.游戏中无论做事情都需要“万恶的”金钱。如扎营、建桥、建护栏，拆毁各种设施。但无需象玩《三国志》一样精打细算，只要税率合适，领土面积足够，收支会大抵相等的。

6.任何部队在行动中，只要不在城中或营寨中都会不断损耗。尤其是王子的部队损耗相当快，所以若没有足够的兵力，不要轻易出城。

7.只要玩者不进行任何操作，游戏就会自动进行，并计算时间。而要在限定的时间内完成任务，需要计算一番。而每一关通过后，会有根据占领率和战斗效率的奖惩时间，占领率不高的话被扣掉的时间是很惊人的。

利用游戏的特点使用各种小诡计

1.因为建费用很高，可以用拆毁敌方设施的手段，来干扰敌人的经济与建设。如将对方重要的桥梁拆毁，使敌人无法扩展领土，或大面积拆毁敌人营寨，使之无法扩军和收税。

2.利用待机命令集结优势兵力。于某重要营寨处使用全体待机指令，全体行动中的部队会向该处集结，当人数超过1000人时成为中型军队，称为M；当人数超过10000人时成为大型军队，称为L。利用人数优势去打击敌人的有生力量和设施，或守住重要隘口，令敌人无法通过。

3.对待除了敌人以外的小妖怪要妥善处理。某些关中会有山洞或地洞中钻出小妖怪，它们会集结成大股部队，对你的发展造成极大威胁 。必须尽快将其消灭，并且要用主角的部队或较大规模的军队才行。也可以巧妙的用护栏和桥梁将其引向敌国，来个借刀杀人。这些小妖怪不会拆毁桥梁和护栏，因此可放心。

4.要善加利用各种设施。桥梁和护栏不但有其正面作用，利用其特点也可以达到另外一些效果。由于桥梁的建造费用很高，派一支大规模的部队驻守在敌人桥头，并将其拆毁，破桥的耐久度最好达到255。这样，敌人为了冲出来扩张领土，则不断建桥，若你不断拆桥，敌国经济将迅速崩溃。高耐久度的护栏可以挡住敌人的去路，笔者一次曾将敌方首领困在一处孤岛内（首领不会建造或拆毁设施），而一直将其耗死。

5.若多国争霸，尽可能快地将离己国近的国家或其他弱小国家消灭。这样，被消灭国家的领土全变为已有，可谓迅速增强国力。

6.对待同自已一样强大的国家时，最好根据地形不同而制定不同的战术。如分块侵蚀、骚扰敌国和直捣黄龙等等。如果时间够用，最好一点点将敌国领土占据，而不要与其首领作战（主角与敌人作战时，兵力一定要数倍于敌人才行）。这样，当敌人连一个营寨也没有的时候便会因为国力空虚而自动毁灭，从而达到很高的占领率，减少被扣罚的时间。在侵蚀对方时多花几天时间也不要紧，因为扣罚通常高于奖励时间数十倍呢。

以上“世嘉世家”栏目的节目卡带由“北京万和一族”提供，特此感谢！

天津君杰电玩世界

金霸游戏机卡专卖店

经销各种次世代游戏机、游戏光盘

本店拥有所有“PS”、“NEO·GEO—CD”光盘游戏、电脑游戏(以上三种光盘可批发)，超级任天堂及各种磁碟机，批发磁碟。

世嘉原装游戏机，推荐台湾世嘉机680元随机赠卡。

特别推荐香港厂家直销16位游戏机（世嘉、超任）**可复录游戏卡**，该卡不同于国内厂家可录卡的特点是节目齐全(千余种)；复制卡带次数无限制且终身保修(备有游戏目录表:5元一份)。

本店设二手交换、代销、订购、邮购业务欢迎咨询。**微利游戏机服部**专为广大玩友解决售后服务，开设超任游戏全、快、新，拷盘（一级盘，含游戏）4元，空盘2.5元，各种二手游戏机，卡出租世嘉，超任卡带，3DO盘，VCD影碟。

地址:天津市南开三马路十六号

(复印商店旁天津商场南50米)

电话:(022)7487804，(022)8328511(晚七点后)

邮编:300100 传呼:2311188 呼1955 联系人:胡汝杰

四川省永川市华宇电子研究所

街机技术着着领先

本所有一家专业从事街机技术研制开发的专业机构，拥有技术力量雄厚的科技精英，我们的街机卡座系列深受广大用户的欢迎，一直供不应求，现又隆重推出：

★华宇街机卡座四代

★SEGA 土星街机光碟电脑板

产品特点：

(1)同街机电脑板一样，直接插入街机 28 插座，通电即可使用。

(2)具有投币计命，计时双重功能。

(3)游戏的难度、速度、人数、时间等与街机电脑板一样由拨码开关设定。

(4)投币有提示音，投币后音量放大，无人玩时音量自动降低。

本所同时经营世嘉五代、超任、SNK、3DO、土星、索尼等各类游戏机节目，也经销街机配件及街机电脑节目板。

本所长年有售，办理邮购，价格优惠，欢迎来人、来函、来电联系。

地址：四川省永川市青城路 190 邮编：632162

电话：(0814) 868261 867990

传真：(0814) 867990

友联 GAME 中心

新春大赠卖

为感谢广大玩友对本中心的厚爱，隆重推荐：

超任原装美版＋博士七代 32M 特价 2750 元

土星 3480 元(送两片 CD)PS3480 元(送两片 CD)

松下 3DO2600 元(送两片 CD)

机皇 3200 元(送两片 CD)

世嘉Ⅰ型(台产)530 元 Ⅱ型(台产)620 元

世嘉 MJ 机 650 元(送卡)Ⅱ型(日产)860 元(送卡)

GB 机(白壳机)400 元(彩壳机)470 元

任天堂 32 位 VB 机 1250 元

世嘉 GG 机 1100 元(送卡)

所有超任游戏节目 1900 余种(节目磁片每片 5 元)

土星软件一律 200 元以下

索尼软件一律 100 元以下

3DO 软件一律 50 元以下

各种 GB 卡带和周边设备。

欢迎全国的玩友来电、来人、来函询问。邮购批发，现货供应。(以上价格不含邮费)

邮购地址：湖南省长沙市北区蔡锷北路 113 号

联系地址：湖南省长沙市教育街市场 4 号(友联 GAME 中心)

电话：0731—4427424 联系人：徐凛 邮编：410005

沈阳 GAME 新天地 沈阳

自本店开业以来，得到广大电玩迷的厚爱与支持，时至新年之际，本店特举办酬宾活动！

恭贺新喜！ 恭请光临！

★世嘉、超任等 16 位主机及对应软件、磁碟

★土星、PS、3DO 等 32 位次世代主机及对应光碟软件

★GB、GG、PC—EGT 等掌机及对应软件

★PC、超任拷盘，一级盘 5 元/盘 拷好节目

硬件软件全 价格低

售后服务优 时间省

地址：沈阳市皇姑区岐山东路 19 号(省公安厅往东 200米，辽河商店前) 邮编：110032

BP：(024)6845168 呼 4546 联系人：张一滔

电话：(024)2732256(晚)

街皇产品简介

一、SG 街机卡座

SG 卡座为大型街机设计，配有 29 脚金手指，与街机 29 脚插座对接即可使用，无须改线。游戏的难度、速度等由打码开关调定。SG 卡座使用市场上流通的世嘉游戏卡，可配接世嘉光碟机，游戏品种有几百种之多。SG 卡座具有投币计命(计次)投币计时双重功能。计命(计次)选用专用于某个游戏的解码 ZC。计时选用通用计时 ZC，可分单、双人玩，一币计时 1.5 分钟至 14 分钟可调。

二、SG 可重录卡

专录世嘉游戏节目 4—24M

三、SN 可重录卡

专录超任游戏节目 4—16M

以上两种可重录卡，可通过磁碟或光碟将节目转录到卡上，无须录制设备。

街皇产品已通过了市场的检验。产品以价廉、质优、方便客户而取胜。回头客多即是证明。本公司愿广交同业朋友，开拓市场，为中国游戏机事业的腾飞打下基础作出贡献。

★★ 深圳市街皇电子有限公司 ★★

地址：深圳市怡景花园香阁 B1 邮编：518003

联系人：彭 京 卓边光 电话：(0755)7754448

圣剑传说 3
——完全攻略——

机种 SFC 厂商 SQUARE
类型 A・RPG 容量 32M

文/清 风

攻略流程

A デュラン(草原之国フォルセナ)
アンジェラ(魔法王国アルテナ)
B ケヴィン(兽人国ビースト)
シャルロット(圣都ウェンデル)
C ホークアイ(砂之要塞ナバール)
リース(风之王国ローラント)

注:以下△表示需作的事情,■表示要与其战斗的人物,☆表示重要的会晤,※表示可到手的重要道具或精灵,×表示难点提示。

1 城塞都市ジャド
　△在宿屋就寝,夜起出城
2 湖の村アストリア
　△与村民交谈
　△在宿屋就寝
3 ラビの森
　☆与フェアリー初会
4 泷の洞窟
　△帮助シャルロット
5 聖都ウェンデル
　☆与光之司祭初会
6 泷の洞窟
　△在断崖处使用フェアリー
　■フルメタルハガー
　※光之精灵ウィスプ
7 城塞都市ジャド
　△与隔壁的人交谈
　△乘船出港
8 自由都市マイア
　△与ボン・ボヤジ初会
9 大地の裂目
　■与魔兵器战斗
10 自由都市マイア
　△与ボン・ボヤジ再会
　△接受寻找ニトロ的火药的任务
　△与村民交谈
11 大地の裂目
　△在女神像处使用光之精灵
12 ドクーフの村
　△与道具屋中的人交谈
13 ドクーフのトンネル
　☆与クッツ初会
　■ジュエルイーター
　※土之精灵ノーム
　※ニトロの火药
14 自由都市マイア
　△乘大炮
15 草原の国フォルセナ

全部主角的职业转换及能力一览

《圣剑 3》中的主角们可以在 LV18 及 LV38 时进行转职,而当在 LV38 转换究极职业时,则需要使用转职道具,并且还要到玛纳女神像前才能进行转职。请看下面介绍。

迪兰(デュラン)——草原之国フォルセナ

ファイター
- ナイト
  - パラディン(聖騎士の證,使己方全体武器呈光属性)
  - ロード(君主の證,使己方全体 HP 回复)
- グラディエーター
  - ソードマスト(劍匠の證,使己方全体武器呈土属性)
  - デュエリスト(斗士の證,使己方全体武器呈暗属性)

究极职业	パラディン	ロード	ソードマスト	デュエリスト
必杀技	十文字斬	十文字斬	十文字斬	十文字斬
	三段斬	三段斬	旋風劍	旋風劍
	闪光劍	魔法陣斬	真空劍	大地噴出劍
特技	使用光系必杀技	使用全体回复魔法	使用多种セイバー魔法	使用最强的必杀技
魔法	セイントセイバー	ヒールライト	ダイヤセイバー	ダイヤセイバー
	ヒールライト	ティンクルレイン	サンダーセイバー	サンダーセイバー
	——	——	アイスセイバー	アイスセイバー
	——	——	フレイムセイバー	フレイムセイバー
	——	——	ムーンセイバー	ダークセイバー
	——	——	リーフセイバー	——
最强装备	ブレイブブレード	シグムンド	ラグナロク	デスブリンガー
	英雄の王冠	守護のかぶと	升月のかぶと	スカルヘッド
	英雄のよろい	守護のよろい	达人のよろい	スケルトンメイル
	獣王のもんしょう	獣王のもんしょう	劍王のうでわ	劍王のうでわ
	聖なる盾	ちかいの盾	——	——

安吉拉(アンジェラ)——魔法王国アルテナ

マジシャン
- ソーサレス
  - グランテグィナ(奥义の書,使用圣光柱攻敌全体)
  - アークメイジ(秘传の書,使敌周围空间爆发)
- デルヴァー
  - ルーンマスター(ルーンの書,使低级别的敌人立刻死亡)
  - メイガス(禁呪の書,产生巨大暗黑爆发)

究极职业	グランテグィナ	アークメイジ	ルーンマスター	メイガス
必杀技	ダブルアタック	ダブルアタック	ダブルアタック	ダブルアタック
	ピンクタイフーン	ピンクタイフーン	スターアタック	スターアタック
	スペイラルロッド	タンシンクロッド	10t	ホットショット
特技	使用ダブルスペル	使用レインボータスト	得意スラータス系魔法	使用古代魔法
魔法	ホーリーボール	ホーリーボール	ホーリーボール	ホーリーボール
	イビルグート	ダイヤミサイル	エアプラスト	ダイヤミサイル
	ダイヤミサイル	エアプラスト	ダイヤミサイル	アイススマッシュ
	エアプラスト	アイススマッシュ	アイススマッシュ	ファイアボール
	アイススマッシュ	ファイアボール	ファイアボール	エアプラスト
	ファイアボール	アースクエイク	イビルゲート	イビルゲート
	セイントビーム	イビルゲート	ダークフォース	アースクエイク
	ダブルスペル	セイントビーム	スタンウィンド	ダークフォース
	アースクエイク	サンダーストスーム	ストーンクラウド	メガスプラッシュ
	サンダーストスーム	メガスプラッシュ	コールドブレイス	サンダーストスーム
	メガスプラッシュ	エクスプロード	ブレイズウォール	エクスプロード
	エクスプロード	レインボーダスト	テス・スペル	エインシャント
最强装备	ガンバンテイン	精灵の杖	ルーンスタッフ	ドラゴンロッド
	ミエインクラウン	エレモスクラウン	ルーンヴェール	古のティアラ
	ミエインのドレス	エレモスのコート	ルーンのコート	古の祭衣
	冰風の發飾り	冰風の發飾り	炎石の發飾り	炎石の發飾り

△与英雄王交谈

△到居民屋中与人交谈

△乘大炮

16 商业都市バイゼル

△乘船到渔港パロ

17 天かける道

△用眠草使伙伴睡眠

18 风の王国秘密基地

△ローラント城反击作战开始

△乘大炮

19 商业都市バイゼル

△住宿到半夜起床

※ちびっこハンマー

△乘船ジャド

20 ラビの森

△在石像处调查

△使用ちびっこハンマー

21 コロボックルの森

☆与贤者ドン・ペリ初会

△搜查全体部屋

△与贤者ドン・ペリ交谈

22 风の回廊

■シュカー

※风之精灵ジン

23 天かける道

△使用风之精灵

24 风の王国ローラント

■ジェノア

■ビルベン兄弟

25 渔港パロ

△乘船

26 幽灵船

×机关的血,死、呪、死

△读航海日记,失去一名同伴

■ゴーウア

※暗之精灵シェイド

27 火山岛

△在岸边的洞窟前使用土之精灵

△乘海龟ブースカブー

28 草原の国フォルセナ

△与英雄王再会

※ぴーひゃら笛

△在海岸边使用ぴーひゃら笛

29 零下の雪原

■魔导兵器

凯文(ケヴィン)——兽人国ビースト

- グラッピラー
  - モンク
    - ゴッドハンド(金狼の魂,使己方单人必杀技值贮满)
    - ウォーリアモンク(銀狼の魂,使己方单人武器呈木属性)
  - バシュカー
    - デスヘンド(死狼の魂,提高己方单人的潜能力)
    - デルウイッシエ(魔狼の魂,使己方全体武器呈月属性)

究极职业	ゴッドハンド	ウォーリアモンク	デスヘンド	デルウイッシエ
必杀技	夢想阿修羅拳	夢想阿修羅拳	夢想阿修羅拳	夢想阿修羅拳
	旋風脚	旋風脚	真空水月斬	真空水月斬
	白虎冲击破	玄武百裂脚	青龙杀陣拳	朱雀飛天舞
特技	投技	投技	投技	投技
	スターダストホム	プローインパクト	テッドクラッシエ	ベリィトウバック
	ゴールランウルフに変身	シルパーウルナ変身	ウルフラビル	プラッライウルフ
魔法	ヒールライト	ヒールライト	エナジーボール	ムーンセイバー
	秘孔	秘孔	——	——
	オーラウェイブ	リーフセイバー	——	——
最强装备	スパイラルクロー	ホーリーグローブ	ギガースグローブ	スカルディセクト
	象牙のバンド	黒耀のバンド	红玉のバンド	青玉のバンド
	白虎の道着	玄武の道着	朱雀の道着	青龙の道着
	斗聖のうでわ	斗聖のうでわ	战魔のくびわ	战魔のくびわ

夏洛特(シャルロット)——圣都ウェンデル

- クレリック
  - プリーステス
    - ピショップ(聖水のこびん,使己方全体 HP 回复)
    - セージ(盐のこびん,使己方全体不良状态回复)
  - エンチャントレス
    - ネクロマンサー(灰のこびん,使敌单体全部能力下降)
    - イビルシャーマン(血のこびん,打消敌单体魔法效果)

究极职业	ピショップ	セージ	ネクロマンサー	イビルシャーマン
必杀技	ぼかすか	ぼかすか	ぼかすか	ぼかすか
	じゃんぷ	じゃんぷ	だっしゅ	だっしゅ
	はりやんちょつぷ	とかーん	めちゃくちゃ	ひかてか
特技	使用ターンアンデッド	使用多种セイバー魔法	不死怪將召唤	悪魔召唤
	使用マジッワシールド	対上位の光系魔法得意	——	使用デーモンブレス
魔法	セイントセイバー	ダイヤセイバー	ダークセイバー	ヒールライト
	ダイヤセイバー	サンダーセイバー	ヒールライト	ティンクルレイン
	サンダーセイバー	アイスセイバー	ティンクルレイン	アンティマスック
	アイスセイバー	フレイームセイバー	ピラックカース	デーモンブレス
	フレイームセイバー	ホーリーボール	ユニコーンヘッド	ユニコーンヘッド
	ヒールライト	セイントビーム	マシンゴーレム	マシンゴーレム
	ティンクルレイン	ヒールライト	グール	グレムリン
	ホーリーボール	ティンクルレイン	ゴースト	グレートデーモン
	マシックシールド	——	——	——
	ターンアンデット	——	——	——
最强装备	ジャジメンテス	ギガースフレイル	死者のつちほこ	ジャガーノート
	司祭のリボン	賢者のリボン	アンデッドリボン	ビティウムリボン
	司教の法衣	賢者の法衣	アンデッドスーツ	ビティウムドレス
	ムーンフラワー	ムーンフラワー	ブラックオニキス	ブラックオニキス

莉斯(リース)——风之王国ローラント

- アマゾネス
  - ワルキューレ
    - ヴァナデイース(プリーシンカメン,使己方全体力上升)
    - スターランサー(明星のクサリ,使己方素早上升)
  - ルーンメイデン
    - ドラゴンマスター(騎龙のクサリ,使敌全体防御力下降)
    - フェンリルナイト(クレイフニル,使敌全体魔法力下降)

究极职业	ヴァナデイース	スターランサー	ドラゴンマスター	フェンリルナイト
必杀技	旋風枪	旋風枪	旋風枪	旋風枪
	真空波动枪	真空波动枪	飞天枪	飞天枪
	光弾枪	流星冲	龙牙枪	白花乱舞
特技	召唤フレイア	召唤マルドゥーク	召唤ヨルムンガント	召唤ラシアンナーガ
魔法	パワーアップ	パワーアップ	パワーダウン	パワーダウン
	プロテクトアップ	プロテクトアップ	プロテクトダウン	プロテクトダウン
	スピードアップ	スピードアップ	スピードダウン	スピードダウン
	マインドアップ	マインドアップ	マインドダウン	マインドダウン
	フレイア	マルドゥーク	ヨルムンガント	ラシアンナーガ
最强装备	トゥルースピア	スターゲイザー	ドラゴンランス	巨人のヤリ
	ヴァニルとかぶと	星くずのかぶと	升龙のかぶと	狼のかぶと
	女神のよろい	极星のよろい	龙騎兵のよろい	ウールフヘジン
	ドラウプニル	ドラウプニル	巨人のゆびわ	巨人のゆびわ

30 冰壁の迷宫

※水之精灵ウンディーネ

31 灼热のさぽく

■ビルベン兄弟

32 火炎の谷

※火之精灵サラマンダー

33 月夜の森

■ルガー

※月之精灵ルナ

34 ランブ花の森

△使用月之精灵

×夜花冠指路

35 花烟之国ディオール

☆与妖精王初会

36 ランブ花の森

△在女神像处使用月之精灵

■ギルダーバイン

※木之精灵ドリアード

37 忘却の岛

△打开圣域フェアリー

38 风の王国

△打开アマンネス秘路

39 天の顶

☆与翼之父初会

40 マナの聖域

☆与マナ女神初会

※风のたしこ

△マナの剑,堵截フェアリー

A 组人物则到 41

B 组人物则到 42

C 组人物则到 43

41 魔法王国アルテナ

△帮助フェアリー

△放出八个幻兽

42 兽人国ビースト

△帮助フェアリー

△放出八个幻兽

43 砂の要塞ナバール

△帮助フェアリー

△放出八个幻兽

44—1 火炎の谷

■ザン・ビエ(火)

44—2 冰壁の迷宫

■フィークムンド(水)

44—3 宝石の谷ドリアン

■ランドアンバー(土)

44—4 风の回廊(天空)

■ダングード(风)

44—5 月读みの塔

鹰眼(ホークアイ)——砂之要塞ナバール

- シーフ
  - レンジャー
    - クンダラー(幸运のサイエロ,使己方单体最大 HP 提高)
    - ローグ(恶运のサイエロ,用地雷攻击敌单体)
  - ニンジャ
    - ニンジャマスター(必中のサイエロ,用火忍术攻击敌全体)
    - ナイトブレード(夜目のサイエロ,用雷忍术攻击敌全体)

究极职业	クンダラー	ローグ	ニンジャマスター	ナイトブレード
必杀技	背面斬	背面斬	背面斬	背面斬
	飞燕投	飞燕投	残影斬	残影斬
	バラの舞	千枚斬	影潜	分身斬
特技	使用多种木、月系魔法	使用二级トラップ攻击	使用手里剑乱击	使用凶器攻击
	使用一级トラップ攻击	使用合体飞道具	使用忍术攻敌全体	使用毒雾
	——	——	——	使用火炎攻击
魔法	ボティチェンジ	ボティチェンジ	手里剑	すいとんの术
	スリーププフラワー	スリーププフラワー	すいとんの术	手里剑
	弓矢	弓矢	かとんの术	かとんの术
	カウンタマジック	枪床	どとんの术	どとんの术
	枪床	岩石落下	らいじんの术	らいじんの术
	ボイズンバブル	地雷	——	火炎ブレス
	ルナティック	シルベーダーツ	——	ふくみ针
	エナジーボール	カッターシサイル	——	毒雾ブレス
	オーラウェイフ	圆月轮	——	凶器攻击
	トランスシュイフ	ロクットランチャー	——	ブラックレイン
	ライフブースタ	アックスボンバー	——	——
	ハーフベニッシエ	グレネードボム	——	——
最强装备	オリハルコン	マンスローター	こんごうらかん	デスストローク
	风精の帽子	银狼のガレア	忍者のずきん	ブラッディマスク
	幻影のクィラス	银狼の毛皮	风魔のかたびら	黑のガーブ
	强运のカード	强运のカード	忍の守りふだ	忍の守りふだ

攻击系魔法(忍术)

名　称	属性	耗 MP	效　果	反射	威力
アイススマッシユ	水	2	冰块攻敌,单全	可	D
ファイアボール	火	2	火玉攻敌,单全	可	D
タイヤミサイル	土	2	石块攻敌,单全	可	D
エアプラスト	风	2	真空裂风攻敌,单全	可	D
ホーリーボール	光	2	圣光玉攻敌,单全	可	D
イビルグート	暗	2	暗黑结界,单全	可	D
メガスプラッシス	水	4	巨大冰剑攻敌,单全	可	B
エクスプロード	火	4	敌周围空间爆发,单全	可	B
アースクェイク	土	4	大地震动,巨大岩石攻敌,单全	可	B
サンダーストーム	风	4	天降巨大霹雳攻敌,单全	可	B
セイントビーム	光	5	圣光波攻敌,单全	可	B
ダークフォース	暗	5	巨大暗黑爆发,单全	可	B
コールドブレイス	水	7	使敌人冰冻,暴风雪,单	可	A
ブレイズウォール	火	7	炎壁,单	可	A
ストーンクラウド	土	7	巨石落下,使敌石化,单	可	A
スタンウィンド	风	7	狂风,敌技被封,单	可	A
すいとんの术	水	3	水忍术,降低敌攻击力,单全	可	C
かとんの术	火	3	火忍术,降低敌魔法攻击力,单全	可	C
どとんの术	土	3	土忍术,降低敌回避率,单全	可	C
らいじんの术	风	3	风忍术,降低敌防御力,单全	可	C
手里剑	—	1	降低敌命中率,单全	不可	D

攻击系魔法(机关)

名　称	属性	耗 MP	效　果	反射	威力
弓矢	—	1	弓箭雨攻敌,单	不可	D
枪床	—	2	地面出现枪阵,单	不可	D
岩石落下	—	3	敌上大岩石落下,单	不可	C
地雷	—	4	大爆发,单	不可	C
シルバーダーツ	光	2	银箭攻敌,单	不可	D
カッターシサイル	—	3	改造武器攻敌,单	不可	D
圆月輪	暗	4	改造武器攻敌,单	不可	D
ロクットランチャ	火	5	改造武器攻敌,单	不可	D
アックスボンバー	—	6	改造武器攻敌,单	不可	C
グレネードホム	木	7	改造武器攻敌,单	不可	C
ふくみ针	—	3	梅花针,敌技被封,单	—	C
火炎ブレス	火	3	火炎,单	—	C
毒雾ブレス	—	3	毒物,使敌中毒,单	—	C
フラッレイエ	暗	6	暗黑雨,单	—	B
ポイスンバブル	—	5	毒树之液,使敌中毒,单	—	C
デーモンブレス	—	6	暗黑妖火,使敌魔法下降,全	—	B
レインポータスト	—	10	强力精灵合体魔法,全	不可	*
ダブルスペル	—	9	精灵合体魔法,全	不可	*
エインシャント	—	12	古代封印魔法,陨石雨,全	不可	**

■ドラン(月)

44—6 ワンダーの树海

■ミスボルム(木)

45 光の古代遗迹

×左为光,右为暗

■ライトゲイザー(光)

46 いにしえの都ベダン

☆与学者先生初会

A组则到47

B组则到50

C组则到53

47 ガラスのさばく

■ゼーブル・ファー(暗)

■黑耀之骑士

48 ドラコンズホール

■シュンカー

■シュエルイーター

■フルメタルハガー

■红莲之魔导师

49 マナの聖域

■龙帝

50 幻惑のジャングル

×听声辩路

■ゼーブル・ファー(暗)

※幻想のかがみ

△使用幻想のかがみ

■ 死を食らう男

51 ミラージュバレス

■シュエルイーター

■ジェイア

■ギルダーバイン

×调右屋的按键,推地下的开关

■ゴーウア

■堕之圣者

52 マナの聖域

■假面之道士

53 暗闇の洞窟

■ゼーブル・ファー(暗)

■邪眼的伯爵

54 ダークキャッスル

■フルメタルハガー

■ジェノア

■シュンカー

■美兽

55 マナの聖域

■暗之贵公子

召唤魔法

名称	属性	耗MP	效果	反射	威力
エニコーンヘッド	—	1	召唤独角兽,单	—	D
マシンゴーレム	—	2	召唤三个忍者,单	—	D
グレムリン	—	3	召唤小忍魔,单	—	C
グレートデーモン	—	5	召唤大恶魔,单	—	D
グール	—	3	召唤僵尸,单	—	C
ゴースト	—	5	召唤鬼魂,单	—	B
フレイア	—	6	召唤战斗女神,单	—	A
マルドゥーク	—	6	召唤四翼魔神,使敌弱智,全	—	A
ヨルムンガント	—	7	召唤封印毒龙,使敌中毒,全	—	A
ラシアンナーガ	—	7	召唤太古魔兽,全	—	A

辅助系魔法(回复)

名称	属性	耗MP	效果
パワーアップ	火	2	己方力上升,攻击力提高,单全
プロラクトアップ	土	2	己方体力上升,防御力提高,表面透明,单全
スピードアップ	风	2	己方素早上升,命中率、回避率提高,单全
マインドアップ	水	2	己方精神力上升,魔法防御、魔法威力提高,单全
パワーダウン	水	2	敌力下降,攻击力低下,单全
プロラクトダウン	风	2	风化作用,敌体力下降,防御力低下,单全
スピードダウン	土	2	周围重力增加,素早下降,命中率、回避率低下,单全
マインドダウン	火	2	敌精神力下降,魔防力、魔攻力低下,单全
ブラックカース	暗	6	暗黑诅咒,敌全体值低下,单
エナジーボール	月	6	使己方潜能提高,攻击力加倍,单
アンティマジック	暗	4	将敌方魔法效果全部打消,单
オーラウェイブ	木	3	使己方一人的必杀技数值储满,单
スリープフラワ	木	3	妖香花粉降下,敌睡眠,单全
ボライチュンシ	月	3	使敌人变为弱智的魔法,单全
ルナティック	月	5	使敌人最大 HP值一时下降,单
ヒールライト	光	3	己方体力回复,单全
テインクルレイン	光	2	己方不良状态回复,单全
ターンアンアット	—	1	使敌人全体死亡(ターンア系),全
テス・スペル	暗	7	使比自己级别低的敌人立即死亡,单
トランスシュイフ	木	2	己方体透明,物理回避率提高,单
ライフブースター	月	4	己方 HP最大值一时上升,单
ハーフバニッシュ	月	3	敌 HP减半,单
カウンタマジック	木	6	己方单体魔法反射
マシックシールド	光	4	己方单体魔法防护、伤害值减半
秘孔	—	1	使兽人攻击力增加

武器属性魔法

名称	属性	耗MP	效果
ダイヤセイバー	土	4	武器土属性,单全
サンダーセイバー	风	4	武器雷属性,单全
フレイムセイバー	火	4	武器火属性,单全
アイスセイバー	水	4	武器水属性,单全
セイントセイバー	光	4	武器光属性,单全
ダークセイバー	暗	4	武器暗属性,单
イーンセイバー	月	4	武器月属性,HP吸收,单
リーフセイバー	木	4	武器木属性,HP吸收,单

常用道具

名称	效果	价格
まんまるドロップ	己方单体 HP100回复	5
ぽっくんチョコ	己方单体 HP300回复	40
はちみつじリンク	己方单体 HP全回复	75
ポトの油	己方全体 HP回复(由魔力决定)	40
魔法のクルミ	己方单体 MP20回复	50
プイプイの草	己方单体不良状态回复	10
マーマポトの油	己方全体不良状态回复	40
天使の聖杯	己方全体战斗不能回复	100
魔法のロープ	从迷宫脱出,返回入口	12
夢见草	昼夜变化	——
星くすのハープ	己方单体魔法效果解除	15
ドレイクのウロコ	己方单体攻击力提高	22
バレッテのウロコ	己方单体防御力提高	22
バードのウロコ	己方单体素早提高	22
サハギンのウロコ	己方单体精神提高	22

《圣剑传说3》实用攻略详解

《圣剑传说 3》所有 BOSS 的特点、属性及弱点剖析

●フルメタルハガー
△螃蟹怪，善使光乐魔法及 HP 回复魔法，且会喷毒，属性为光
×最好备有状态回复的道具，暗属性的剑及魔法，可给其造成重大伤害。

●魔兵器，魔法兵器
△アルテナ的魔导机械兵，善使火炎弹及冰冻弹，攻击力不错，防御力很差，属性为土。
×与其作战最好使用风属性的剑或魔法，特别是风属性的剑在攻击力提高后对其贴身攻击，一分钟内将其解决不成问题。

●ジュエルイーター
△地底兽，善使土系魔法及石化魔法，且会使用辅助魔法，属性为土。
×与其作战要装备风属性的剑或用风系魔法，可给其重创。

●シュンカー
△生有双翼的人面兽，善使风系魔法及技魔法，属性为风。
×土属性剑或魔法将给其重大伤害。

●ジェノア
△火炉怪，善使风系魔法及机关魔法，还能召唤出小兵助战，属性为火。
×水属性的剑与魔法是它的克星。

●ビルベン兄弟
△忍者，善使手里剑及各种忍术，且会分身合体，没有属性，攻击力不容忽视，会使用"影潜"必杀技，防御力弱的同伴，一击毙命。
×与其作战一定要使用防御力提高的道具或魔法，最好能同时使用使其攻击力下降的道具或魔法，土属性的剑可以对其造成比较大的伤害，要贴身攻击，不给其喘息施法或必杀技的机会。

●ゴーヴァ
△影子怪，善使暗系魔法和召唤魔法，物理攻击力底，属性为暗。
×光属性的剑或魔法对其伤害很大。

●ルガー
△兽人，会使攻击力加倍及回复魔法，攻击力很高，且改有属性，主要必杀技有"朱雀飞天舞"、"青龙杀阵拳"，可全体攻击，且会上段摔技。
×要使用防御力增高的道具或魔法，同时使其攻击力下降，风属性的剑或魔法可对其造成比较大的伤害，如有全回复道具或魔法会比较轻松。

●ギルダーバイン
△魔花，会使各种木系魔法及催眠、施毒，且会召唤昆虫类敌人，会使用魔法反射，属性为木。
×要备有状态回复的道具或魔法，用土属性的剑攻击效果好不可使用带属性的魔法

●ザン・ビエ
△火之幻兽，居住在火炎之谷，火系魔法为其所善长。
×要使用魔力加强的道具或魔法，用水属性的剑或魔法可给其重创。

●フィークムンド
△水之幻兽，居住在冰壁之迷宫，水系魔法为其所善长，会使用诸如暴风雪的魔法将对方冰冻。
×使魔力加强，备有状态回复道具，用火属性的剑或魔法攻击。

●ランドアンバー
△土之幻兽，居住在宝石之谷，土系魔法为其所善长，石化攻击、物理攻击也不错。
×使魔力和防御力加强，用风属性剑或魔法攻击和状态回复道具。

●ダングード
△风之幻兽，一只巨鸟，在天空中游荡，善使风系魔法，其中真空裂风会封住对方魔法和必杀技，且有 4 次生命，一定要注意。
×使魔力加强，持有回复道具，用土属性剑或魔法攻击，在其每次变身后要重新施法。

●ドラン
△月之幻兽，居住在月之塔，善使月系魔法，物理击力高，其愤怒时，会使用"月影冲击波"，将给对方全体造成重大伤害且最大 HP 值下降。
×如没有木属性的剑的话，请不要使用其它属性的剑，用物理攻击的同时要备有解除魔法效果的道具，并加强魔力及防御力。

●ミスポルム
△木之幻兽，居住在树海，象个南瓜，会使各种木系魔法，如催眠、施毒，当受过一次魔法攻击后，立即会使用魔法反射。
×如没有月属性剑的话，土属性剑会比较适合，不可用带有属性的魔法攻击，同时应备有状态回复道具，及提高己方的魔力和防御力。

●ライトグイザー
△光之幻兽，居住在光之古代遗迹，善使光系魔法及魔法防护，其中会使用一种"电光霹雳"的魔法，使对方全体变为弱智，无法攻和施法，太厉害了！还有一招是，使对方的武器变为光属性(太缺德了！)
×对付它最好使其魔力下降，而己方要魔力上升，如没有暗属性的剑就用土属性的剑代替吧。对付"电光霹雳"，只有用全体状态回复的道具或魔法了，而对付"武器光属性"则要用到魔法效果解除的道具。

●ゼーブールーフア
△暗之幻兽(三面神)，根据主人公的选择，出现地点不定，善使暗系魔法及死亡魔法，是八幻兽中法力最强最难缠的一个。
×对付它最好使用光属性的剑或光系魔法，同时务必使其魔力下降，己方魔力上升、防御力上升，尽量使用辅助道具或魔法，注意：打败它还会复活一次(天使圣杯必须备齐)。

●黑耀の骑士
△龙帝的手下之一，是本作游戏中的攻击力最高、必杀技最厉害的一位，主要必杀技有"旋风剑"、"真空剑"、"大地喷出剑"，攻击力空前，且全部是全员攻击，但不太会魔法，守护在ガラスのさばく，属性为暗。
×对付它一定要倍加小心，光提升己方的防御力是绝对不够的，必须使其攻击力下降，最好使其全能力下降，否则十有八九会败下阵来，看到它许久呆着不动就是必杀技的前兆。一定要注意回复 HP，没有全员回复魔法的部队将陷入苦战，因其经常连续使用 2 个甚至 3 个必杀技(无赖)，还要注意用光属性剑或魔法攻击。

●红莲の魔导师
△龙帝手下之一，守护在ドラエンズホース，会使用各种属性的上级魔法，当 HP 所剩不多时，会使用一次古代魔法，相当厉害。不惧魔法反射，不会物理攻击，属性没有。
×与其作战开始最好给每人使用魔法反射，至少给魔力最弱的一个人使用，这样她使用的魔法多半会被反射回去，(但古代魔法例外，一定要注意回复 HP)再加上物理攻击，很快就可打败她。非常轻松，而魔法攻击效果甚微，除究级魔法外。

●死食らう男
△假面道士手下之一，守护在幻惑のジャングル，会使各种魔法且会三分身，非常讨厌。
×要用光属性剑攻击或用光系魔法，攻击时必须命中真身才有效，还要使己方魔力和防御力上升。

●堕の圣者
△假面之道士手下之一，守护在ミラージュパレス，会使各种召唤魔法，但攻击力不强，属性没有。
×要使己方魔力上升，并备有状态回复道具和魔法，及魔法效果解除道具，并贴身物理攻击。

●邪眼の伯爵
△会使用召唤魔法，攻击力也不错，属性为暗，暗之贵公子手下之一。守护在暗闇之洞窟。
×用光系魔法及光属性剑攻击，己方防御力要加强，贴身攻击。

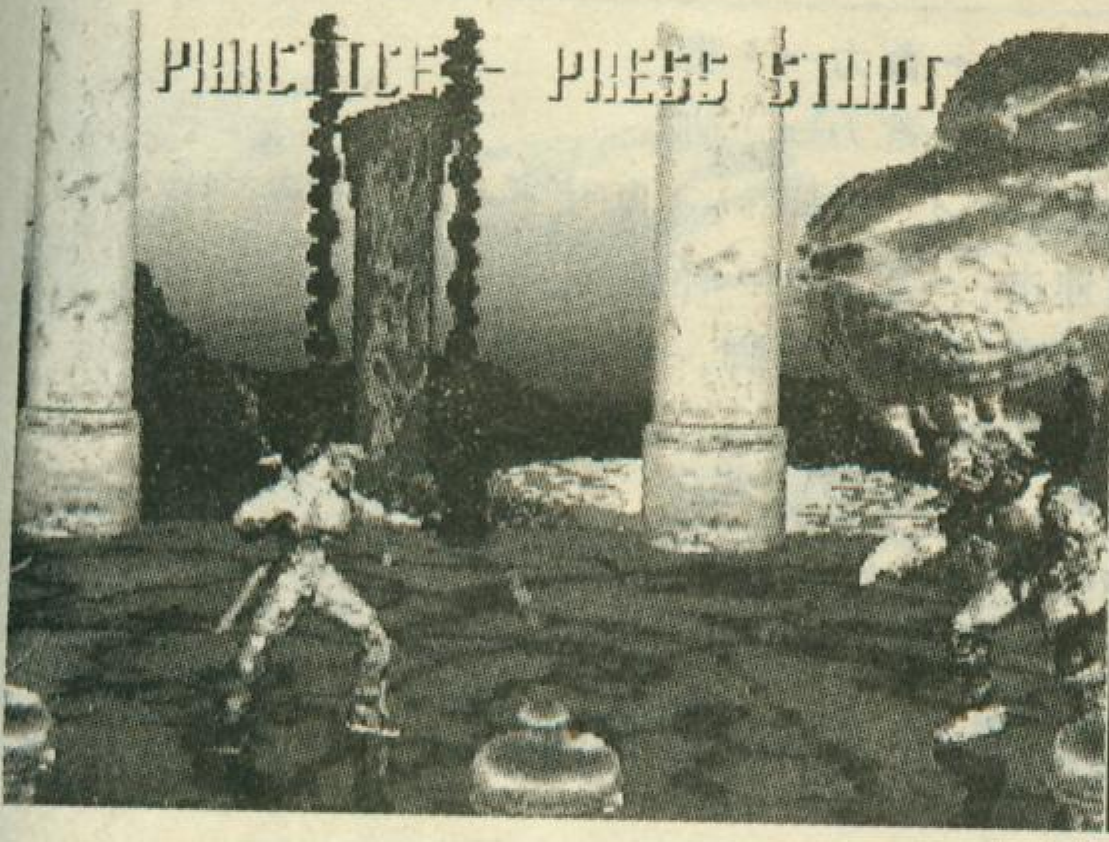
●美兽
△暗之贵公子手下之一，守护在ダークキャッスル，属性为风，攻击力仅以于黑耀の骑士，且会使攻击力加倍的魔法。
×土系魔法或土属性剑可对其造成重大伤害，要使己方防御力上升，最好使其攻击力下降，贴身攻击。

●龙帝
△暗黑三巨头之一，会各种上级攻击魔法及 HP 回复，如古代魔法、爆龙炎等，不惧魔法反射，物理攻击也不错，有数次生命，没有属性。
×暗系、光系的剑对其有比较大的伤害，要使己方能力上升，最好使其全能力下降，并使用魔法反射或魔法防护，注意 HP 回复和使用辅助道具。

●假面の道士
△暗黑三巨头之一，会各种上级攻击魔法，如暗黑魔法、暗黑风爆，不惧魔法反射，属性为暗。
×使用光系魔法和光属性剑攻击，要使己方能力上升，最好令其全能力下降，并使用魔法反射或魔法防护，全体 HP 回复及辅助道具不可少。

●暗の贵公子
△暗黑三巨头之一，会各种暗系上级魔法，会使用暗黑魔法阵、暗黑风爆，属性为暗。
×光属性剑或光系魔法对其有巨大威力，使己方能力上升，其全能力下降，使用魔法反射或魔法防护，全体 HP 回复魔法及辅助道具不可少。

责编：PINSER



美版正统对战经典

杀手学堂 KILLER INSTINCT 出招攻略

文/GUN & 软体动物

类型 ACT　　机种 SFC

厂商 NINTENDO　　容量 32M

杀手学堂，时至今日在对战迷们心中已不是个陌生的名字，这部采用先进 CG 技术制作而成的美版对战作品已受到许多玩家的钟爱。它与同是美版对战节目的 MK 有一点相似之处，就是设计了用来结果对手的终结技，在 MK 中叫究极神拳，本作叫 No Mercy(无情技？)的杀人技巧，以及手下留情的 Humiliation(戏弄技)等。好，下面就是各角色的具体介绍。

执着于追求强势的拳击家

Combo

突刺拳：←蓄力→・轻拳
滚翻突拳：←蓄力→・中拳
冲刺突拳：←蓄力→・重拳
空中膝撞：←蓄力→・脚
埋身连击：接近时→蓄力←・轻拳
沙包连击：接近时轻拳连打
上勾拳：↓・重拳
超力勾拳：按住重拳蓄力再松开
究极连击：→蓄力←・重拳
空中连击：←蓄力→・重拳
连续技击破：←蓄力→・中脚
戏弄技：↓↓↓・轻拳
无情技 1：接近时←↙↓↘→・重脚
无情技 2：一人距离←←→→・中拳

正统派的主角级武士

Jago

气功拳：↓↘→・拳
气流上勾拳：→↓↘・拳
斩风剑：↘↓↙・拳
风度踢：↘↓↙・脚
究极连击：↓↙←・轻脚
连续技击破：→↓↘・轻拳
戏弄技：→↘↓↙←・中脚
无情技 1：接近时←→→・轻拳
无情技 2：三人距离←←→→・中拳

液态的冻气斗士

Glacius

冰焰弹：↓↘→・拳
冰剑：↘↓↙・轻拳
快速攻击：接近时轻拳连打
体当：←蓄力→拳
液态转移：↓↘→・轻脚
转移上勾拳：↓↘→・中或重脚
究极连击：←蓄力→・重拳
空中连击：↓↘→・重脚
连续技击破：←蓄力→・轻拳
戏弄技：→→←・轻脚
无情技 1：一人距离←↙↓↘→・中拳
无情技 2：一人距离→↘↓↙←・中脚
无情技 3：一人距离←←←・重脚

苏醒的死灵系战士

Spinal

火焰斩：←蓄力→・中拳
前冲进攻：→→・拳
连续斩击：←按住・重拳
火光盾：←按住・轻拳
铲踢：↓或↘按住・重脚
转移 1：↓↓↓・拳
转移 2：↓↓↓・脚
究极连击：←↙↓↘→・重拳
空中连击：↓↘→・P
连续技击破→→・中拳
戏弄技：←↙↓↘→・重脚
无情技 1：一人距离←←←・中脚
无情技 2：一人距离←←→・轻脚

潜藏着野性能量的美女

Orchid

光轮飞射：↓↘→・拳

兽化扑击：←蓄力→・拳
前突剑：↘↓↙・轻或中拳
回转剑：↘↓↙・重拳
后翻踢：←按住・重脚
倒旋踢：←蓄力→脚
究极连击：←蓄力→拳
空中连击：↓↘→・轻拳
连续技击破：←蓄力→重脚
戏弄技：→↘↓↙←・重拳
无情技1：接近时↓→→←・轻脚，
但对于变青蛙后，按重脚
无情技2：一人距离←←→→轻拳

恐怖的杀人龙

Riptor

喷火：↓↙←・拳
空中喷火：跳跃中↓↙←・拳
头突：←蓄力→・拳
飞压：←蓄力→・脚
低位喷火：↘↓↙・重拳
甩尾击：↘↓↙・脚
究极连击：←蓄力→・轻脚
空中连击：↓↙←・轻拳
连续技击破：←蓄力→・重脚
戏弄技：↓↓→→・重拳
无情技1：两人距离←←←・重脚
无情技2：两人距离←↙↓↘→・重拳
无情技3：两人距离→→←・重脚

支配光与影的异能人

Cinder

小火炬：←←・轻拳
飞撞：→→・拳
空中飞撞：跳跃中→→・拳
飞行道具无敌：→↘↓↙←・中拳
隐身：→↘↓↙←・重拳
对空脚刀：→↓↘・脚
死亡射束：→→・脚
究极连击：→→・重拳
空中连击：→→・重拳
连续技击破：→↓↘・重脚
戏弄技：←←←←・重脚
无情技1：两人距离←←←・中拳
无情技2：两人距离←↙↓↘→・轻脚

与野兽同化的野心家

Sabrewalf

火蝙蝠：↓↙←・拳

回旋爪击：←蓄力→・拳
冲刺爪击：←蓄力→・脚
挑衅：↘↓↙・重脚
究极连击：→蓄力←・轻脚
空中连击：跳起后重脚，→←中脚，→←轻脚
连续技击破：←蓄力→・中脚
戏弄技：→→・轻拳
无情技1：一人距离←←←・中脚
无情技2：一人距离←→・中拳

依靠勇气与信念而战

Thunder

旋风斧击：←蓄力→・拳
上突击：→↘↓↙←・拳
雄鹰扑击：↓↙←・重拳
斗气波：↓↘→・脚（发出后可调整方向）
脖顶：←蓄力→・重脚
究极连击：←蓄力→・轻拳
空中连击：→↘↓・轻脚
连续技击破：→↘↓↙←・轻拳
戏弄技：↓↓↓→・轻脚
无情技1：两人距离←↙↓↘→・重拳
无情技2：接近→↘↓↙←・重脚

半机械化的改造人

Fulgore

冲破：（一发）↓↘→・拳
（两发）←←・↓↘→・轻拳
（三发）→←←・↓↘→・轻拳
上击拳：→↓↘・拳
转移1：←↓↙・拳
转移2：←↓↙・脚
挑衅：→↘↓↙←・拳
前突刺：←蓄力→・脚
激光束：↘↓↙・脚
究极连击：→↓↘・中拳
空中连击：→↘↓・中拳
连续技击破：→↓↘・中拳
戏弄技：←↙↓↘→・中脚
无情技1：两人距离←↙↓↘→・重脚
无情技2：两人距离→↘↓↙←・重拳

*所有人的"究极连击"是指在夺连击以上的连击中输入指令可打出20以上的连击；而"连续技击破"则是被对方连续攻击时输入；空中连击指用连击将对手上半空后，继续输入此技。

责任编辑：KING



实况世界足球2

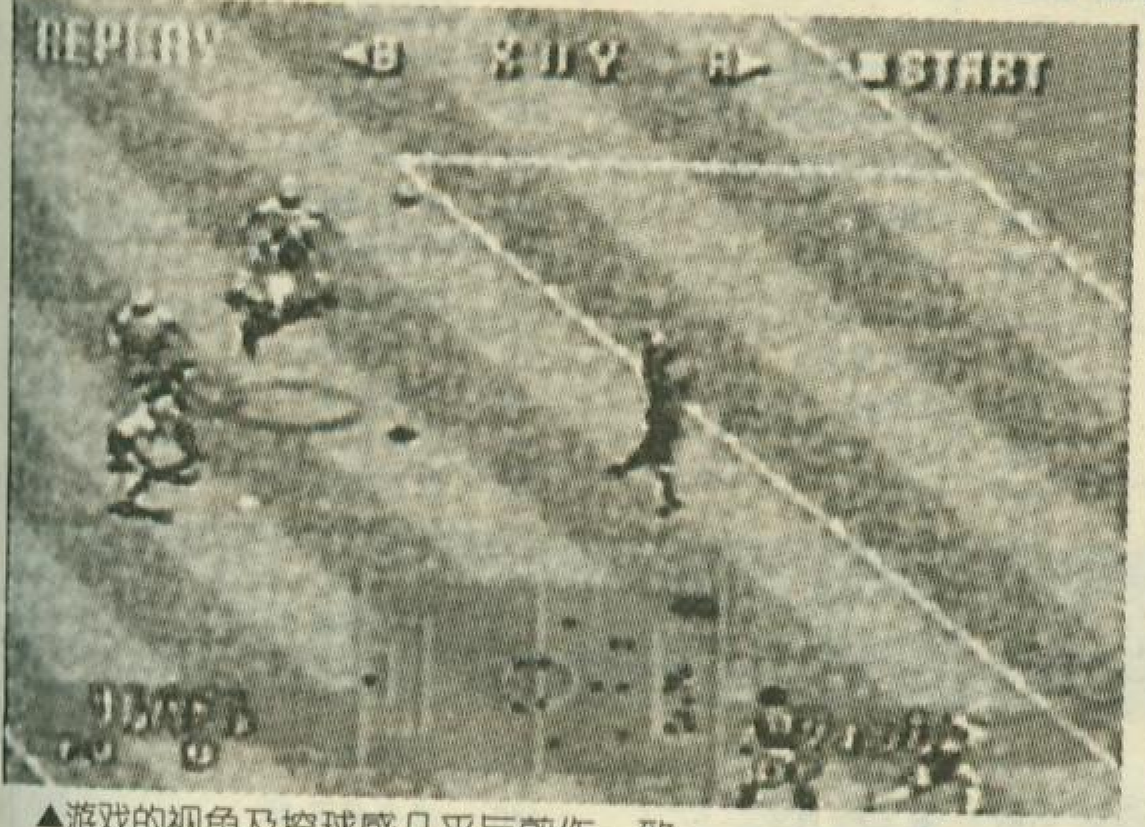
FIGHTING ELEVEN

文/APACHE

机种 SFC　厂商 KONAMI　类型 SPG
容量 24M　编号 SF24074

继《PERFECT ELEVEN》后 KONAMI 的又一力作!

按理说世界杯后一年的九五年，球迷的兴奋点应是最低的，但作为电玩迷的我们却被这款叫做《FIGHTING ELEVEN》的足球游戏，弄得心急火燎，望眼欲穿地等着这款游戏的发售日——九月二十二日的到来。


▲游戏的视角及控球感几乎与前作一致。

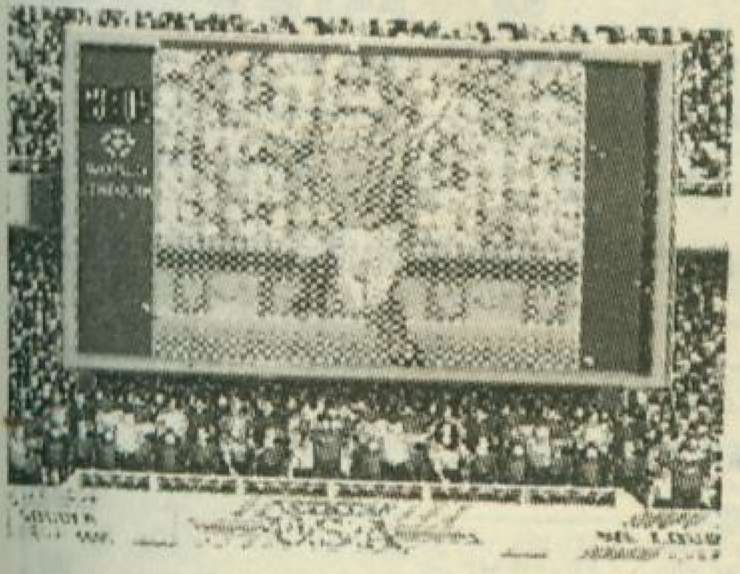
《F》的前作《P》以其流畅的操作性及十足的现场感，获得 SFC 玩友的最高评价。而以 24M 大容量的《F》在这些方面表现更加出色了。可以说，KONAMI 的这款足球游戏仍然是十六位机中水准最高的。

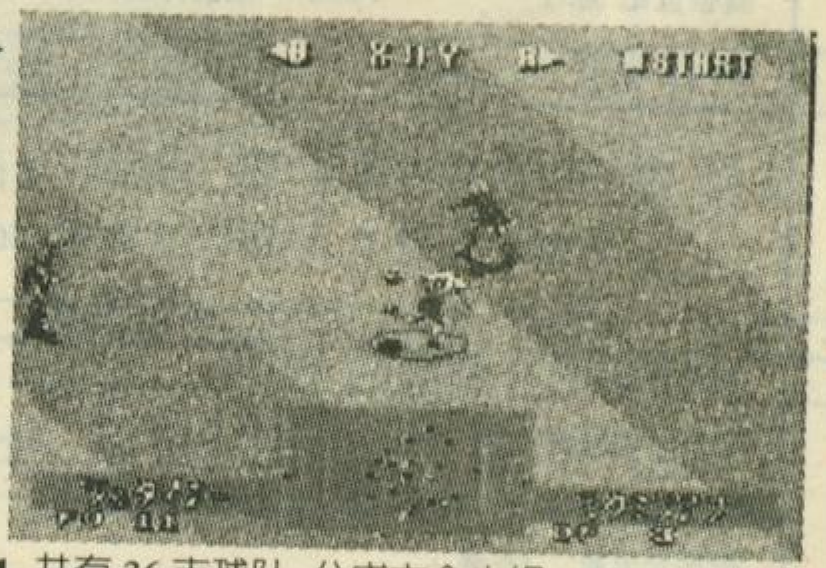
保持了前作的风格，并将之发扬光大!

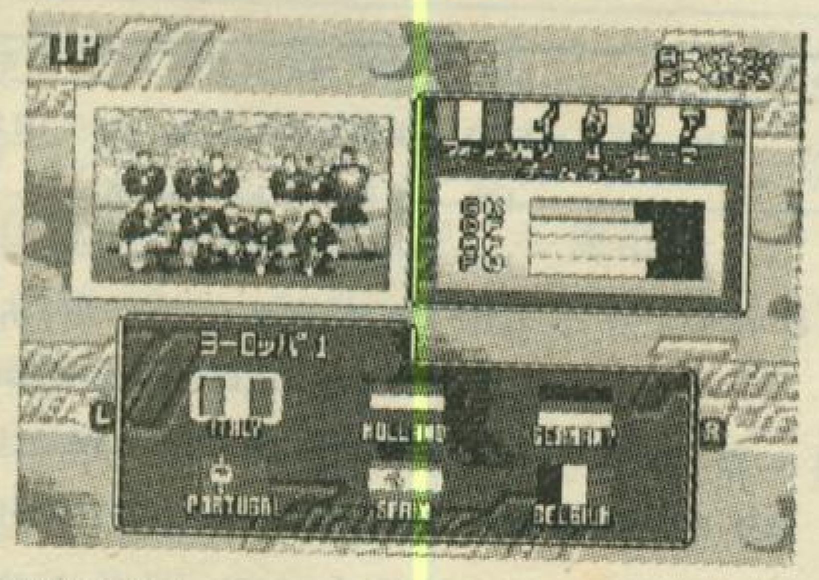
实况效果是 KONAMI 的拿手好戏，《F》中一共有两名体育解说员进行现场解说，赛场内球迷的哭笑吵闹加上换人时模拟的体育场内的广播，使得实况效果更加生动。

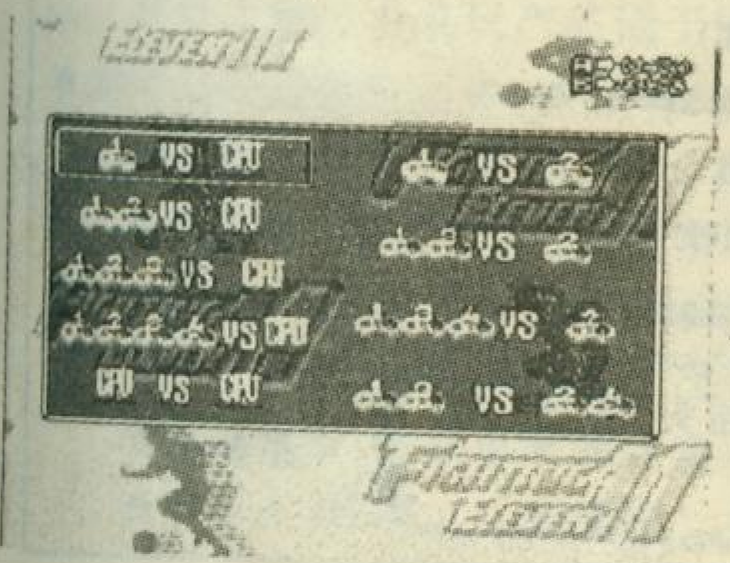
前作的控球方法及基本系统全部保留，并且带球时的流畅感比前作有很大提高，球员的惯性动作真实感高，而且犯规时对裁判的判罚会作出反应，被对方球员铲伤后的痛苦状也让你欢乐让你忧。

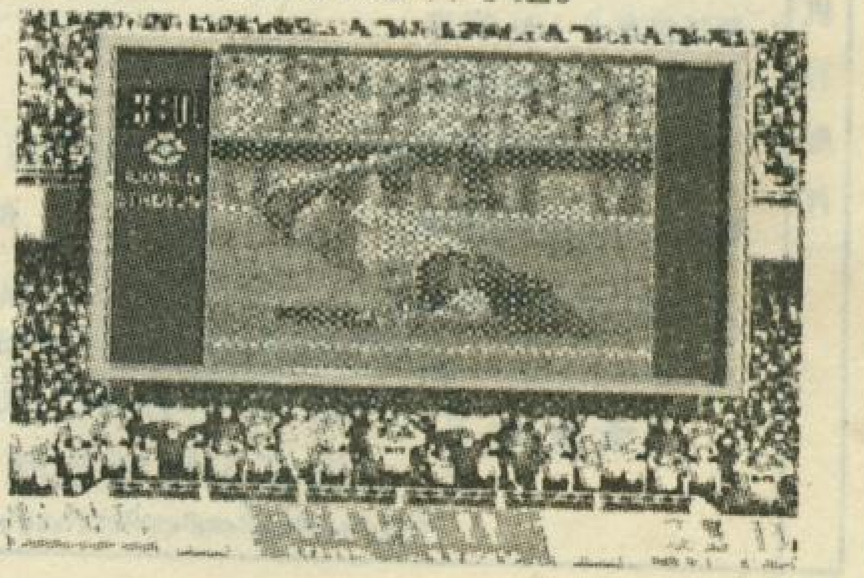
另外，游戏中不论犯规还是球出界后，都会有队员跑过去直接抱起球放在罚球点处，不会转换屏幕，可以节约很多时间；参赛的国家也从 24 个增加到 36 个，共分为 6 组，每个小组间有迷你联赛，每队的队员人数也有所增加，并且每名队员的能力有很细致的设定；球场的规格不只一种，不同的国家，球场不一样大；裁判也增加到三名，性格不相同，有的裁判对掏牌儿可是毫不犹豫的。


◀配合巨大的电视屏幕，你可感觉到强烈的现场感。


掌握好各种技术，不但可赢球，玩起来也痛快多了。▶
◀共有 36 支球队，分成六个小组。




◀游戏的参加方式多种多样，最多可四人同时玩。


如果不甚将球捅进自家球门，则会这样……▶

北京万和游戏一族邮购价目表

面向全国的购卡、换卡

新年新气象,自本月起扩大购机赠卡机种范围及赠卡种类:

1	世嘉五代 Ⅰ型 PAL－D 100%兼容(台湾)	690 元	5	MEGA JET 便携 NTSC 100%兼容(日本) 800 元
2	世嘉五代 Ⅱ型 PAL－D 100%兼容(台湾)	780 元	6	世嘉五代 Ⅱ型 PAL－D 100%兼容(深圳) 780 元
3	世嘉五代 Ⅱ型 NTSC 100%兼容(日本)	980 元	7	世嘉五代 Ⅰ型 PAL－D (广东) 460 元
4	世嘉五代 Ⅱ型 PAL－D 100%兼容(日本)	1050 元	8	世嘉五代 Ⅱ型 PAL－D (广东) 560 元

★购以上机种均可在下表赠卡范围中任选一盘,保修半年。(广东产除外)

广东产世嘉机为国内散件组装,均无赠卡,保修一月。

★开设换卡业务,各地玩友只要在我店购卡,今后即可凭本店发票换卡. 例:购"太平记"70 元换"战斧Ⅲ"80 元,补差价 10 元,手续费 8 元(80×10%)计 18 元(邮资另付)以此类推,次数不限.

★开设租卡业务(只限北京地区),每盘每天(24 小时)五元,以很小花费,玩到很棒的游戏。

赠卡范围	12人街霸 (24M)	120	赌城＋HQ赛车	95	机械战警	95	三国志乱世群英 (双)	90	沙漠风暴Ⅰ	65
	危险地带	105	红色战区	100	终极战役	125	阿拉丁	90	沙漠风暴Ⅱ	90
	真人快打Ⅱ (双)	130	F—22战机	80	西部枪神Ⅱ (双)	100	复仇者 (双)	150	特勤战士	120
	武士魂 (双)	70	川崎赛车	75	魂斗罗 (双)	100	丛林冒险Ⅱ	105	恐怖角	135
	七龙珠 (双)	110	环球赛车	100	异形战士	85	X—MAN超人Ⅱ (双)	100	时空战警	130
	李小龙Ⅲ (双)	120	顶级赛车Ⅱ (双)	75	雷鸟Ⅳ	80	95NBA篮球 (双)	120	米格—29	70
	饿狼传说Ⅱ (双)	115	蜡笔小新	100	真实谎言	100	95FIFA足球 (双)	90	007+坦克	100
	龙虎之拳 (双)	100	街头飙车	145	碎烈暴风	80	太空战斗机	80	异形风暴 (双)	60
	越空狂龙	100	印地赛车	110	篮球飞人 (双)	95	侏罗记Ⅱ	90	魔甲奇兵	60
	沙漠风暴Ⅲ	95	文素赛车	90	EXO行动组	140	变形侠医	110	宇宙达人	60
	F－15战机	65	机车王Ⅲ	110	索尼克Ⅳ	110	太平记	70	送报童Ⅱ	90
	武士道 (双)	120	台球 (双)	75	世界英雄 (双)	100	丛林冒险Ⅰ	100	机车Ⅱ	90
	音速 2	75	战斧Ⅲ (双)	80	魔界大法师	105	海豚Ⅱ	80	超级摩洛哥Ⅱ	130
	音速 3(双)	85	J联盟 (双)	120	米老鼠纪念版	100	海豚Ⅲ	90	戴维斯网球 (双)	90
	美少女战士	100	圣骑士战记 (原)	90	雷电传说	70	蜘蛛人Ⅱ	120	唐老鸭	60
	反暴特勤组	80	真人快打 1(原双)	100	联合大作战 (双)	70	战斗玛莉亚	80	神奇男孩 (原)	80
非赠卡带	大战略Ⅱ	140	信长野望霸王传	270	三国Ⅲ＋大战略 (双)	170	悟空外传 (中文)	160	摔角霸王 (双)	180
	真人快打Ⅲ (双)	200	16人街霸 (40M)	220	魔强统一战 (双)	160	三国Ⅱ＋Ⅰ (双)	180	元朝秘史	190
	亚瑟传说 (中文)	185	格斗四人组Ⅲ (双)	140	英雄传说Ⅱ	125	梦幻之星Ⅳ	140	忍者武雷 (原)	150
	光之继承者	140	梦幻模拟战Ⅱ	130	光明力量Ⅱ	130	民国问答 (双)	210	太阁立志传	330
	光之继承者 (原)	165	16人霸街 (原)	240	大航海时代Ⅱ	250	恐龙格斗 (双)	180	修罗之门 (原)	160
	鸟人舰队 (双)	170	环保尖兵	145	金刚战神	110	95蜘蛛人	150	格四Ⅲ (原双)	160
	侍魂 (双)	140	欧陆战线	130	空牙＋雷电 (双)	130	摇滚赛车	160	NBA JAMⅡ (双)	145
	新创世纪 (原)	230	饿狼传说Ⅱ (原双)	150	侍魂 (原双)	160	皇家血裔	200	大战略Ⅱ＋三国	225
	幽白外传 (原)	170	星际奇兵	145	石中剑	190	拳王争霸 (双)	190	光明Ⅱ (原)	180

★以上卡带后面加"原"字样,为日本原装卡,加"双"字样为双人游戏卡。

若需送非赠卡,只需以卡价减 80元加机价,例:送 16人街霸 220元,购机赠卡为 (以台湾产Ⅱ型机为例)780元＋140元 (220－80)＝920元,以此类推。

机种配件	超任美版主机 NTSC(日本)	1050	松下 3DO光盘机 NTSC(日本)赠光盘目录	2600		
	博士七磁碟机 32M (香港)	1780	世嘉土星光盘机 NTSC(日本)赠光盘三张及目录	3900		
	世嘉Ⅱ型 ASC手柄 (日本)	100	世嘉Ⅱ型 EL120手柄 (香港)	90		
	世嘉光电枪 (香港)	160	世嘉红外线无线手柄 两只装 (日本)	180		
	超任扩充卡 16M (香港)	650	世嘉＋超任 EL200双用手柄 (香港)	105		
	世嘉Ⅱ型 SJ6000手柄 (香港)	35	超任游戏磁碟 10张起邮 20张以上送目录	5元 张		
	3DO V－CD解码器 (日本)	2100	超任制转器 NTSC－PAL－D(香港)	170		
	超任 EL010手柄 (香港)	85	超任 EL030手柄 (香港)	90	超任仿原装手柄 (香港)	70
	3DO 3D403手柄 (香港)	140	超任 SN103手柄 (香港)	95	世嘉制式转换卡 NTSC－PAL	100

★★★ 本期 53 页介绍的电脑六键手柄配件(手柄电路板＋15 针游戏插头)50 元/套
由世嘉小键柄改制的电脑六键手柄成品:120 元/个 邮费 10 元 ★★★

每月送您5000元!!! 月月抽 月月中!!

万和游戏一族新年新奉献!!

北京万和游戏一族游戏专卖店从一九九六年一月起开设:万和游戏月月大抽奖活动具体参加及奖励办法如下:

1 凡在本店消费200元以上者,均可参加,并有机会中奖。

2 北京地区朋友,可在购物同时,在本店填好表格即可;外地朋友,请把填好表格快件寄至本店游戏抽奖部徐立军收,本期活动截止日期为二月二十日,过时者顺延至下月参加。(表格复印无效)

3 本次活动由北京市东城区公证处公证并监督执行。

4 本期中奖名单,将刊登在三月份的《电子游戏软件》杂志我店广告上。

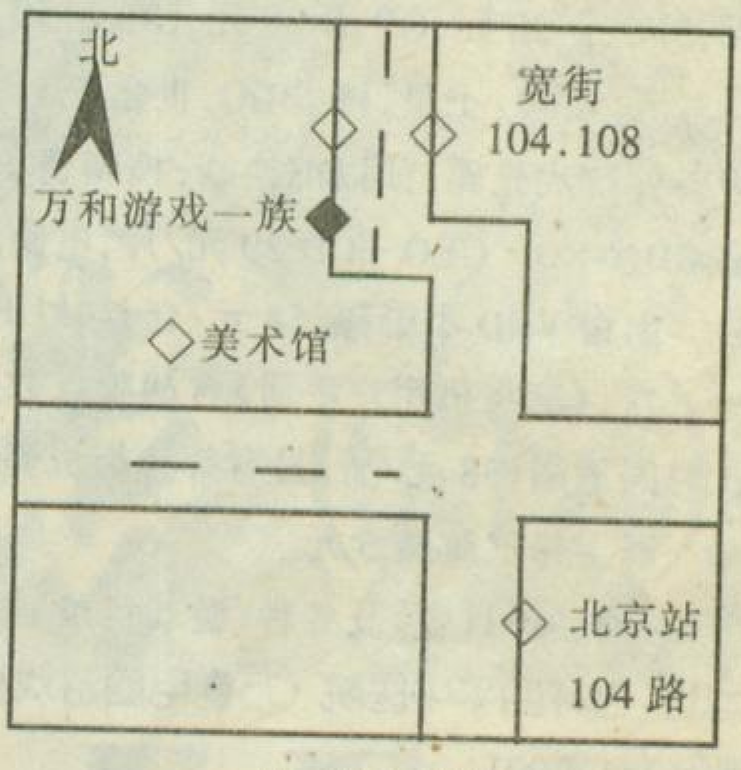
5 奖品为:一等奖 3DO游戏机 (原装) 1名

二等奖 世嘉机 (原装) 2名

三等奖 世嘉卡1盘 (原装) 10名

6 ·凡参予此活动者,均可获赠本店礼品一份。

姓名		联系地址	
何时在本店购何物			
邮编		身份证号码	



路线示意图

隆重推出 以旧换新 保持本色 购机赠卡

(8位机)FC换世嘉(16位机)

★ 所有牌号的FC——八位机,不论新旧程度,只要能用,配件齐全,即可在本店折价100元,购买本店为您准备性能优异的台湾产世嘉Ⅰ、Ⅱ型机PAL-D 100%兼容,另赠原装卡带一盘。

全部中文	原版智冠电脑游戏光盘					特价:49元/盘
大银河物语	黄飞鸿	射雕英雄传	笑傲江湖	九五真龙	超级大富翁	时空特勤组
倚天屠龙记	鹿鼎记	(均赠《软体世界》快讯一册)				
即时推出	新蜀山剑侠	天龙八部	三国演义2	刘伯温传奇	神雕侠侣	

★ 本店开设批发业务,品种齐全,价格合理,欢迎各地同行前来洽谈。

★本店二手货部是北京第一家《电子游戏软件》指定正规二手货市场。
现有大量二手电玩产品低于同类价格30%-50%,备有目录表,每份8元。

★本店开设批发业务,欢迎各地同行前来接洽。

注:★世嘉卡邮费一律10元,世嘉机邮费一律80元,千元以上机种邮费一律90元(全部特快专递)

★本店邮购部信守信誉,发货快捷,款到当日发货。

★邮购收款人:闫志刚(汇款时请务必注明,切勿在信件中夹寄现金)

★如有不详,请电话联系。(010)407.3697

★汇款地址:北京市东城区美术馆后街39号万和公司游戏部 闫志刚(收)

★联系人:陈晖 李维春

万嘉电脑游戏机专营店

一、本店经营:超任、世嘉、3DO、土星、PS、SNK机皇等各种游戏。质优价廉欢迎选购。

二、街机盒式卡(即NEO·GEO街机版)以旧换新,卡带种类齐全,每盒换卡费100M以上:200元/盒,100M以下:100元/盒,另加快件邮费20元。

三、超任博士机用磁盘游戏,电脑用游戏软件,每片5元,10片起售,百片以上每片4元,来盘拷贝每片2元。(请注明游戏序号及游戏名称)

四、出售游戏卡,如以旧换新,换卡费:FC卡10元,MD卡20元,SFC卡30元,GB卡30元,GG卡50元。

五、出售:土星,PS,3DO,世嘉CD,NEO·GEO—CD,电脑光碟等各种游戏光碟,如以旧换新,换碟费:土星、PS 50元/片,3DO、世嘉CD、NEO·GEO—CD 30元/片,电脑光碟20元/片。

出售VCD小影碟,58元/套,如以旧换新,交换费20元/片。

六、《麻将机用户手册》含胡牌点数及胡牌次数控制,亦可控制长时间不胡(38元/册)另有部分街机资料出售。

以上每次邮费5元。

《商品价目表》及各种《游戏目录》欢迎来函索取(附邮资1元)

地址:吉林四平中医院(万嘉电脑游戏机专营店)

邮编:136001

联系人:任宝珠 业务传呼:(0434)126—8150969

您经常被游戏软件或其它的英语单词困扰?

郑州出了个英汉通

联机词典:驻留内存,在运行游戏等软件时可热键激活,用鼠标/光标捕获屏幕上的单词(或者将单词输入到**英汉通**的翻译窗口中),在不退出其它软件的情况下,进行在线同屏翻译。翻译后可继续运行刚才被“挂起”的其它软件。翻译结果可自动记录到文件或送人编辑器,并可查询同义词、近义词。

动态汉化:可将各个英文DOS版本的内部外部命令、提示信息截获汉化为纯中文,也可动态的将当前屏幕上的英文信息、菜单等DOS应用程序的资源汉化为中文。

英汉通可以在DOS及WINDOWS等多重操作环境中运行,真正使“英汉之桥,即时架通”。版面有限,许多功能未及尽述,您可来信索取资料。诚征各地代理,广告支持。

英汉通4、0标准版售价85元,普及版(没有动态汉化功能,其他功能和标准版相同)58元,款到即使用特快专递将软件寄出。

出品:郑州洪涛软件 策划:杜红超

研制:丁凯 何公道 李亚平

地址:郑州市商城路267号 邮编:450000

电话:6224022—235或238 6242611(夜8:00—10:00)

电脑报(重庆)、软件报(成都)、中国电脑教育报(北京)、中国计算机用户杂志(北京)、电脑爱好者杂志(北京)、软件世界杂志(北京)、大众软件杂志(北京)、电脑技术杂志(上海)电脑杂志(广州)等全国各大专业媒体亦向当地用户及读者提供**英汉通**标准版。

天津世家游戏天地

新年出击 价格取胜

▲土星光盘大减价(最低达200元 铁甲飞龙400元)

☆土星(SS)3100元(附VR完美版、火牛)

☆索尼(PS)3200元(附原装铁拳、火牛)

☆SNK机皇CD机3000元(附原装《饿狼传说Ⅲ》

☆超任美版机+磁碟机2850(套)

☆3DO原装光盘机

☆世嘉原装机及各种卡带

☆龙Ⅱ磁碟机1950元

☆博士Ⅶ磁碟机1950元

另本店备有以上机种及其它各种光盘、磁碟、卡带软件及附设,且可以旧换新。

希望各界玩友来店选购并办理外地邮购业务。

地址:天津市和平区锦州道一号

邮编:300041 电话:(022)2325600

联系人:李恩军 传呼:127—5765105

开户行:天津市和平区天和城市信用社

帐号:570—000216128

25元换一年

以旧换新 等价交换

益友闯关族俱乐部长年面向全国招收新会员,办理邮寄交换软件业务,每年只需25元会费就可参加我部长年举办的近万种游戏、娱乐软件互换交流活动(等价交换)无论在哪买的软件玩腻后都可邮到我部换想玩的,可换种类:FC卡、MD卡、SFC磁碟、IBM—PC软盘游戏、光盘游戏、VCD小电影碟。

向众玩友免费赠送每次只需一元多钱的邮寄方法和MD、SFC改街机资料。

信索以上详细方法和入会申请表、新价格表付邮资一元和一个付足邮资的回邮信封。(信封内勿夹现金,切记!!!)

二手货代卖异常火爆,可先付代卖价的50%,二手货价格表每20天更新一次,会员写清会员号付足邮资的信封和1元钱,非会员寄来付足邮资的信封和2元钱即赠。

加入益友 定有收获

地址:辽宁省鞍山市立山区太平村158栋9—2号

联系人:王恩超 邮编:114033



图/张雷冬　　文/特工黄

'95格斗天书(下)

世界英雄PERFECT

机种:NEO·GEO&街机	类型:ACT	厂商:SNK	媒体:CD-ROM

●注:☆表示"ABC"特殊攻击技
※表示超必杀技

自上一次世界英雄比武大会后,世界上最强的战士己告诞生,和平再次来临。然而事隔一年,各地的英雄们竟又收到了比武大会的请柬,请柬上只有九个大字"第三届世界英雄大会"。这次又是谁在幕后操纵呢?

以往的"世界英雄"只用三个按键,分别是拳,脚,摔。以按键时间决定拳脚的轻重。而这次改成了四个按键,分别是轻拳,中拳,轻脚,中脚,轻和中拳、脚同时按则是重拳、脚,中拳和轻脚同时按下则是挑衅。

如今的对战游戏怎能没有超必杀系统?现在各位英雄都拥有了"超必杀技",当能量槽(蓄)满时即可使出,瞬间反败为胜!

"ABC"特殊攻击技,是"PERFECT"独创的战斗系统,只要同时按下ABC三键,或再加上特定的指令,人物就会使出特殊攻击,杀对手一个措手不及。新增的系统还有"空中防御"技,这样在空中时也能屈能伸啦!

服部半藏 HANZOU
伊贺之青龙



- 烈光斩:↓↘→·拳
- 大武流烈光斩:↓↘→↓↘→·拳
- 光龙破:→↓↘·拳
- 忍法光轮涡斩:↓↙←·脚
- 疾风燕落:↓↘→·脚
- 微尘隐术:↑↓·A·B ·A+B·空中按脚
- ☆疾风之术:令使出的招强制取消
- ※梵天闪光阵:→←↙↓↘→·A+C

风魔小太郎 FUUMA
红之疾风



- 烈风斩:↓↘→·拳
- 大武流烈风斩:↓↘→↓↘→·拳
- 炎龙破:→↓↘·拳
- 忍法风轮华斩:↓↙←·脚
- 龙翔技杀:跳起中→↘↓↙←·拳
- ☆骗人术:装出必杀技动作及声音
- ※爆烈刚拳:→↘↓↙←↖·A+B
- ※超大火球撞:↓↙←↓↙←↓↙← ·A+B+C

金龙 KIM DRAGON

武打电影明星



龙牙脚:↓↑·脚
百烈拳:拳连按
飞龙足刀:↓↘→·脚
百烈蹴:→↘↓↙·脚
☆龙闪击:在防守时输入←→
或↙↓↘·A+B+C
※神龙连环檄:→←→·B+D

修罗 SHURA

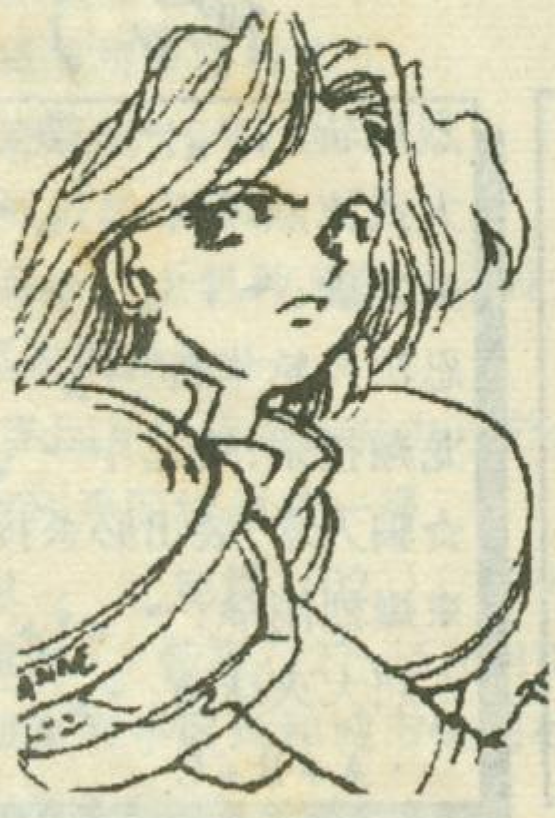
泰国真空之虎



泰国虎拳:←(蓄)→·拳
虎勾拳:←(蓄)→·脚
泰拳踢:↓↑·脚
双膝踢:↓↘→·脚
☆虎形拳击:冲至对手怀中重击
※连发猛招:↓↙←↙↓↗·B+D

珍妮 JANNE

美丽的圣剑士



护卫剑:←(蓄)→·拳
闪电剑:←(蓄)→·脚
正义剑:↓(蓄)↑·脚
☆舞龙剑:可破坏对手飞行道具
※火炎鸟:→↓↘→↗·A+B
※万箭齐发:↓↙←↘→·B+C+D

成吉思汗 J.CARN

蒙古武烈王



蒙虎霸极道:←(蓄)→·拳
蒙虎大发破:↓(蓄)↑·拳
蒙虎穿山甲:↓(蓄)↑·脚
☆气合入魂:可蓄起超必杀能源
※蒙虎火炎弹:→←↙↓↑·A+C

吕布奉先 RYOFU

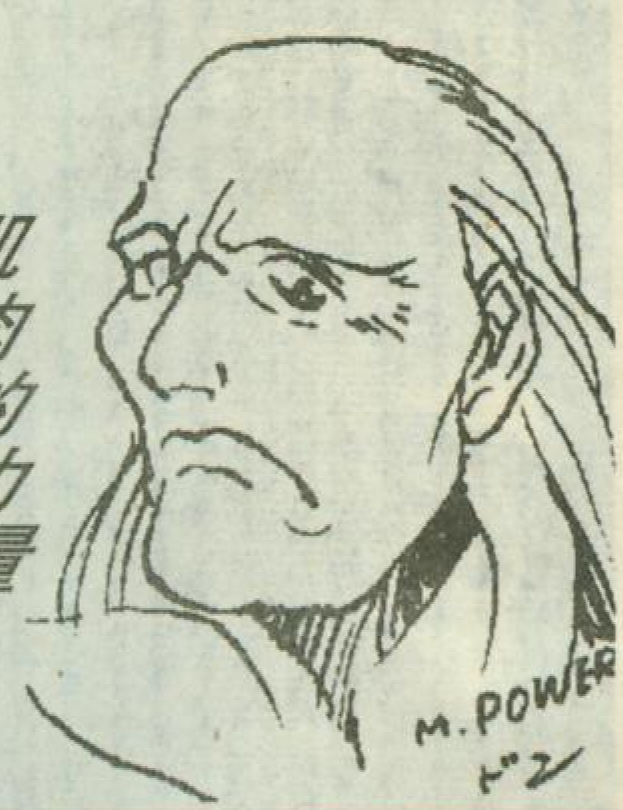
三国之英豪



枪乱舞:↓↙←·拳
枪击破:连按拳
气功蹴:跳起中←↙↓↘→·脚
火炎拳:↓↘→·拳
☆酒借力:于地上输入A+B+C
☆天突枪:于空中输入A+B+C
※麒麟冲破:→↘↓↙←↖·C+D

肌肉杀手 MUSCLE POWER

肌肉的力量



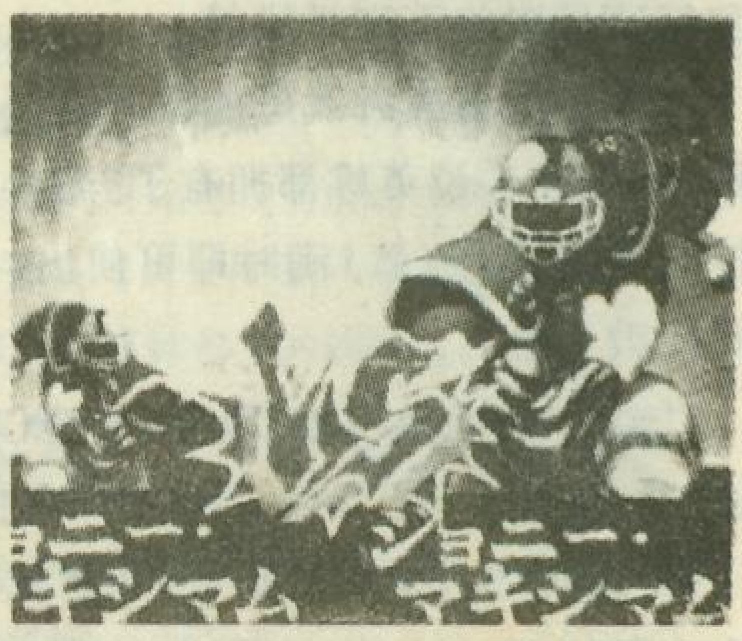
肌肉炸弹:←(蓄)→·脚
超落风:↓↘→·脚
旋风冲击:接近后↑←↓→↑·拳
☆间手摔:接近后←→或↙↓↘
或在空中↖↑↗·A+B+C
※超级连摔:↓↘→←↙↓·A+B

机械军人 BROOKEN

钢铁之战风



德国拳法:↓↘→·拳
德国飞弹:↓↘→·脚
台风手臂:↓→↘·拳
高空轰爆:飞行中←→·脚
雷电击:连按拳
☆飞行攻击:在空中按下A+B+C
※自爆毁灭:B+C·B+C·A+B+C



▲来,较量较量

拉斯布丁 RASPUTIN

爱与和平的传导师



火球：↓↘→·拳
雷霆球：←↙↓↘→·拳
冷却球：↓↙←·拳
轴心旋转：↓↙←·脚
☆爱的拷问：用巨掌将对手变小
※秘密之花园：↓↙←→·A+C

埃力克 ERICK

冰海之猛者



迷魂战：↓↙←·脚
击钟锤：↓↙←·拳
冰天雪地：←↙↓↘·拳
长号角：←(蓄)→·拳
☆挡箭牌：←→或↙↓↘·A+B+C
※大鲸吃鱼：↓↘←↙↓→·B+D

杰克 JACK

黑暗之舞者



肉泥击：↓↘→·拳
铁行动：↓↘→·脚
膝扣杀：↓↙←·脚
空中扣杀：跳起中↓↙←·脚
☆奇幻闪避：←→或↙↓↘·A+B+C
※打雷技：↓(蓄)↑·B+D

麦迪曼 MUDMAN

跳舞的精灵



精灵之击：↓↘→·拳
泥陀螺：↓↑·拳
泥斩刀：↓↙←·拳
泥火箭：↓↘→·脚
☆跳跃飞行：在对手面前飞来飞去
※替天行道：→↘↓↙←→·A+B或B+C或C+D

基德船长 CAPTAIN KIDD

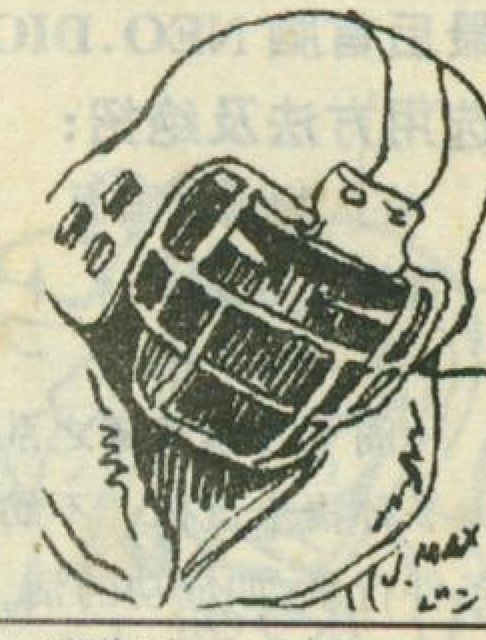
擅于打架的海盗



沙鱼式抨击：←(蓄)→·拳
沙鱼式上升击：↓(蓄)↑·拳
海盗船：↓↘→·拳
螺旋踢：←(蓄)→·脚
超快冲踢脚：→↘↓↙←·脚
☆急速行进：脚底抹油之妙技
※死亡之绳：←↓↙·B+C

乔．麦克思 J. MAXIMUM

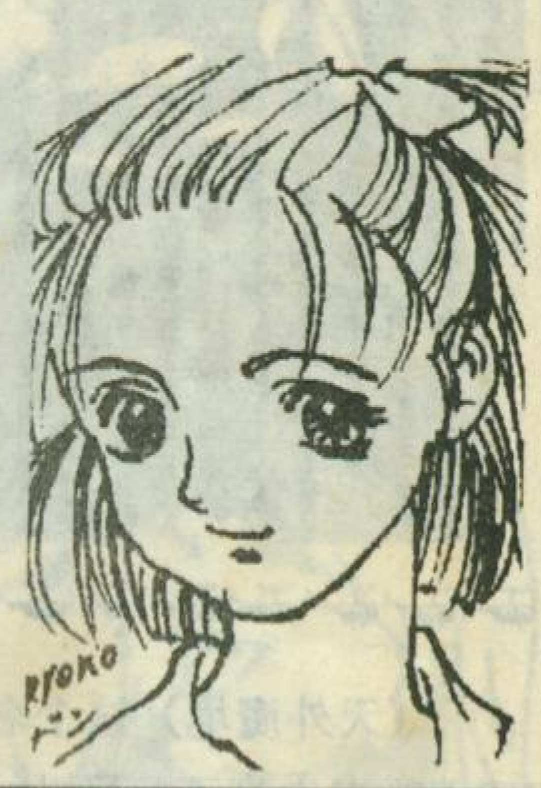
杀人机械



压杀突击：近敌时←↙↓↘→·拳
足球撞击：↓↘→·脚
闪电撞击：→↓↘·拳
撞头击：↓↑·拳
☆接镖：接住对手飞行道具并掷回
※撞击摔投：近敌时↓↘→↓↘→·A+C

出云良子 RYOKO

无敌女高中生



二段背负投：近身←↙↓↘→·拳
居合蹴：→↓↘·脚
戊杀掌：↓↙←·拳
首切投：←↙↓↘→·脚
☆出云流拆摔术：接近对手A+B+C
※出云流受流投：→↘↓↙←↓↘→·B+C+D

隐藏高手孙悟空选用方法及绝招

在选择画面一直按着C，输入↑↑↓↓←→←→·B+C

猴天翔：→↓↘·脚
飞闪棍：↓↑·拳
降岩碎：空中→↘↓↙←↖↑·脚
妖飘酒：↓↙←·B+C+D
筋斗去招来：→↘↓↙←·脚
☆旋棍猿舞：A+B+C
※圣天舞：↓↘→↙↓↘→·A+C

最后首脑 NEO.DIO 选用方法及绝招:

在人物选择画面一直按着 B,输入↑↑↓↓←←→→・B+C

阁下若想和谜之乱人者齐天大圣孙悟空过招，不妨照下表的条件行事,如成功的话,画面便会有些分别,只要下几个回合不输,孙悟空便会向你挑战!

音速刺刀:↓↘→・拳
金刚刺刀:↓↘→・脚
燃烧攻击:↓↙←→・拳
冰冻攻击:↓↙←→・脚
狂雷攻击:↓→↘・拳
螺旋电钻:↓↑・脚
流星撞击:空中↙↘↑・脚
☆闪跃:A+B+C
※究极恶兽:↓↙←→・B+C+D

"孙悟空"出现条件

场地	条件
地球创世纪	在一回合之内做齐全部挑衅动作
侏罗纪	以 MAX 究极奥义超 必杀技作最后一击
冰河纪	以摔倒敌人三次取胜
原始时代	顺序通过画面中某些地点就取胜(火-毛皮-石斧-芋)
埃及	在 MAX 状态时取胜
中世纪	在 10 秒内由画面一端跑到并接触到另一端
日本	击中敌人 5 连击以上
大战时代	自己及对手的体力只有一半时,在三次防守后直接胜出
工业革命	在时间剩 70 秒前使出超必杀技
现代	PERFECT 胜出



天外魔境真传

机种:街机(NEO・GEO)	厂商:HUDSON	类型:ACT	容量:202M

●注:#表示"术法"

《天外魔境》这个名字，想必对 RPG 迷来说都不算陌生，它是 HUDSON 公司的超级名作，在 PC-E 及 SFC 上曾一度掀起狂潮，最近还将推出 PC-FX 版和 SATURN 版。不过这次它是以格斗游戏的形式出现在街机及 NEO・GEO 上。

游戏中的人物，大多都是原作中的著名人物,在操作上采用了类似《待魂》的系统，几乎每人都持有武器，A 是轻斩,B 是中斩,AB 同时按是重斩,接近敌人后→加 AB 同时按是投掷技,另外 C 是轻脚,D 是中脚,CD 同时按是重踢，BC 同时按是特大攻击。在移动方面，连续按前或后两次是前冲或后跃，而前冲时蹲下会变为前滚翻，跳跃会变成大跳跃，前冲时按斩和踢也是和普通技完全不同的新招。

游戏独创的系统有两个,一是"舍身一击"，当你在跳跃中同时按 BC 键，便可将手中武器抛出攻击对手，然后要走到武器前面按 A 键才可拾回。二是"术法"，也就是 RPG 常说的魔法,当画面下的"MAGIC"槽(蓄)满时，只要按↓两次再配合不同的按键即可使用，术法的作用一般都不是用来令对手直接受伤，而是加强自己或减弱对手，就如 RPG 中的"咒文"一样,很新鲜吧。



▲人物和战斗场景都十分卡通化

战国万丸



15 岁的火炎勇士，动作敏捷，跳跃力强，擅长雷系魔法

松虫斩:→→・斩
万斩:↓↘→・斩
#雷光:↓↓・A
#迅雷:↓↓・B
#天雷:↓↓・C

歌舞伎团十郎



自称「日本第一大侠」，动作大开大合

罗碎刀：↓→↘・斩
闪风弹：←↙↓↘→・斩
＃风花：↓↓・A
＃花岚：↓↓・B

极乐太郎



喝过能延命的人鱼血，又被困在牢中千余年，动作凶残但迟顿

极乐大旋风棍：↓→↘・斩
极乐全垒打：近身
←↙↓↘→・B+C
＃极乐火炎上段：↓↓・A
＃极乐火炎中段：↓↓・B
＃极乐火炎下段：↓↓・C

八云



唯一的新人，以铁扇为武器，擅长召唤魔法，

王狼斩：↓↘→・斩
狼牙天轮：↓→↘・斩
流星脚：跳跃中↓+C+D
＃白虎：↓↓・A
＃鸣神：↓↓・B
＃天动：↓↓・C

大蛇丸



属火炎一族的蛇族，出招速度奇快

簪投：←(蓄)→・斩
龙枪连刺：连按斩键
＃雨龙：↓↓・A
＃冻龙：↓↓・B

自来也



擅长火之术的火炎勇者，具有忍者独有的敏捷身手.

烟幕：↓↙←・踢
镰刀：↓↘→・斩
＃火炎：↓↓・A
＃火天：↓↓・B
＃神炎：↓↓・C

纲手



火炎族的蛞蝓族，拥有与身材不成比例的一身怪力

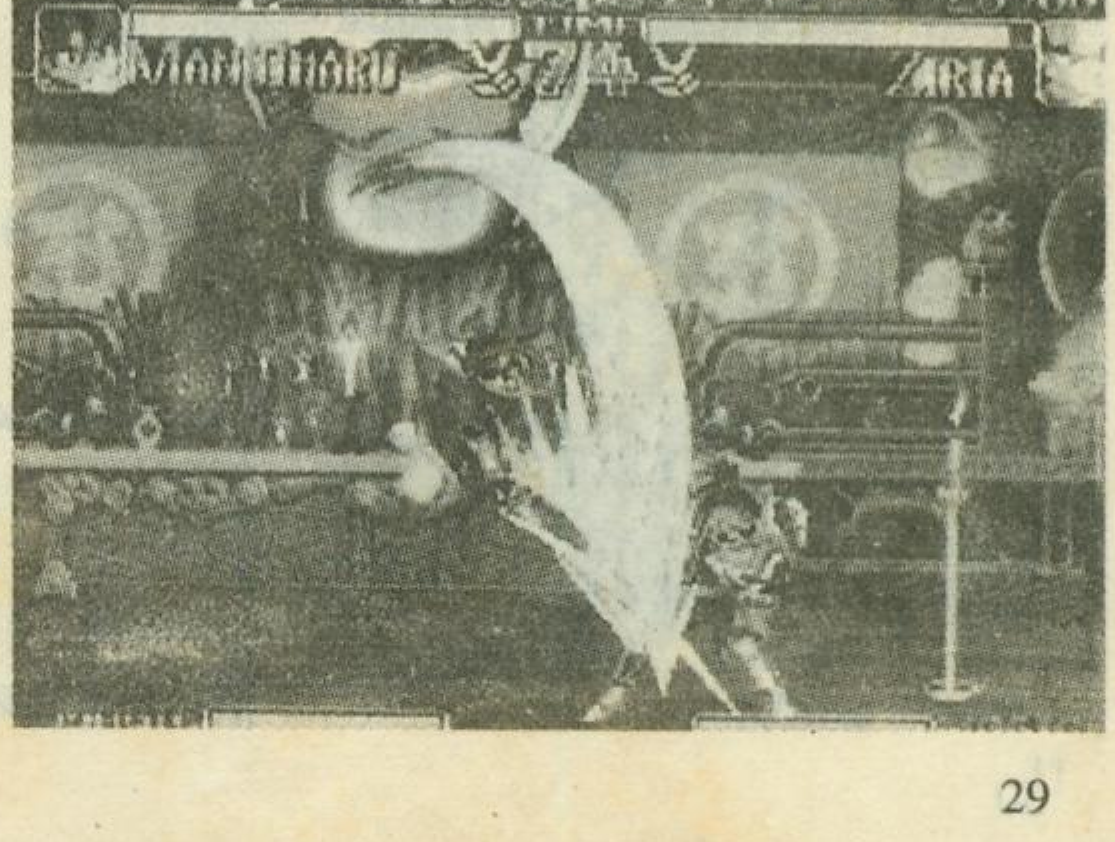
回转独乐：↓↘→・斩
爆进蛞蝓蹴：↓↙←・C+D
蛞蝓神隐：↓↙←・斩
＃力王：↓↓・A
＃金刚：↓↓・B

绢



同时具有鬼族和火炎一族的能力，不可轻视啦

咬击：←(蓄)→・C+D
鸟奇：↓(蓄)↑・A
＃母忘：↓↓・A
＃月寝：↓↓・B
＃泥虫：↓↓・C



战国万丸的跳跃重斩威力巨大▶

風雲黙示録 格闘創世™

机种: NEO・GEO
类型: ACT

厂商: SNK
媒体: CD-ROM

这是SNK新出的一个既可赤手空拳，又可以武器来战斗的二重战线格斗游戏，画面用了SNK拿手的放缩功能，游戏中可选用的人物共有10人，他们各有独特的格斗风格和武器，以打倒号称天下第一的"兽神武斗会"擂主"真狮子王"为目标。

游戏在操作上也别具一格，A和B键分别是拳和脚，攻击的轻重则是以按键时间的长短来决定，C键是以武器攻击对手，D键是跳线攻击(和同时按AB效果一样)，同时按BC是"轻"武器掷出技，同时按ABC是"重"武器掷出技。除了连按二下前或后这种前冲或疾退技外，还新加入了↙→→或↘←←这两种大前冲和大疾退技。除此之外，从防御状态中按→・A这种类似《饿狼传说》系列的回避技也被采用，当被对手擒住时，可连按C键反擒对手，或连按A或B以摆脱对手。

二重战线系统也很有特色，按D键跳线时若配合↘或↙是移动跳线攻击，配合↑或↓是大跳线攻击，配合→←↙↓是超级跳段攻击，配合←或→则是闪身跳线攻击。至于这些跳线攻击的各自用途，就留给有机会一睹其风采的玩家慢慢体会吧。


▲独特的二重战线系统

●注:※是超必杀技

疾风

HAYATE

武器:回力刀



强烈斩:↓↘→・C
念动飞棍:→←→・B+C
飞天升王脚:↓↙←・A或B
幻影飞棍:→↓↘・B+C
烈风杀:跳跃中↓+A或B
※奥义无双乱舞:↓↙←↙↓↘→・A

埃格

EAGLE

武器:海格拉斯之斧



钢钻踢:↓↙←・A或B
斧焰杀:←↙↓↘→・B+C
烈风脚:↓↘→↗・A或B
※爆弹连环摔:→↘↓↙←→・C

牛头

GOZU

武器:钩爪

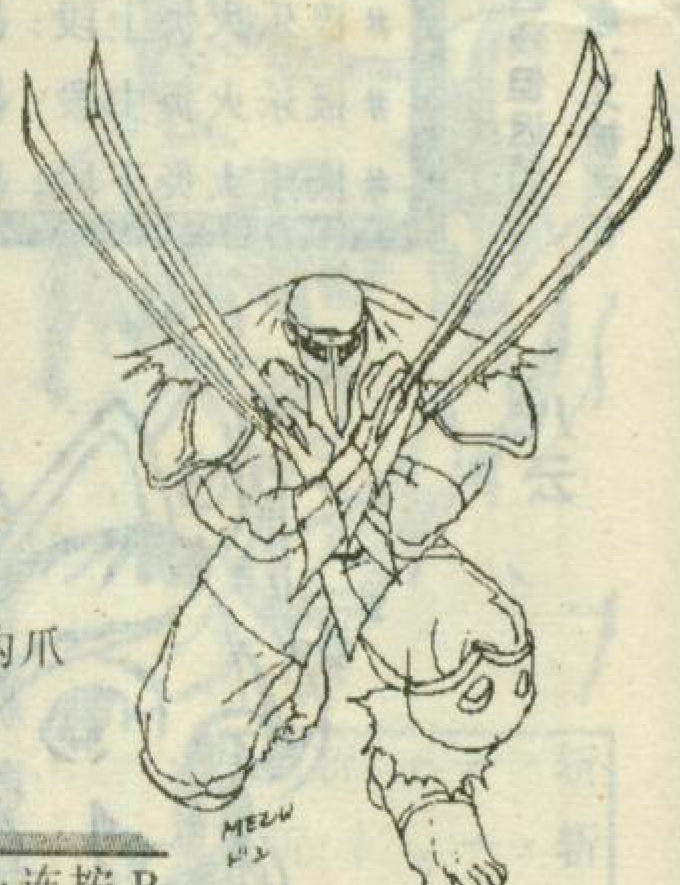


阳炎拳:连按A
轰天:↓↘→↗・C
无道牛炎波:→↘↓↑・A或B
豪炎弹:→↓↘・B+C
※邪之乱击掌:↙(蓄)→・连按A

马面

MEZU

武器:钩爪



阳炎脚:连按B
轰天:↓↘→↗・C
无道水流波:→↘↓↑・A或B
流水弹:→↓↘・B+C 超必杀技
※邪之乱击脚:↙(蓄)→・连按B



嘉依

CAROL

武器:体操球

托马斯回旋:↓↙←·A或B
天使之梦:跳跃中↓+C
虹之炸弹:→↓↘·B+C
天使空舞踢:↙(蓄)→·A或B
※天使炸弹球:→←↓↑·A



中白虎

CHUNG

武器:炎龙杖

白虎弹:↙(蓄)→·A或B
旋风炎舞:愤怒时↓↙←↖·C
千手掌打:↓↘→↗·A或B
气传招来:抓住水管后↓↑↓↑·A或B
紫炎龙:→↓↘·B+C
变鸡神功:愤怒时→←→·B+C
※仙人打波:↓↓↓↓↑·A



狮子王

SHISHIOH LION

武器:兽王剑

切地斩:↓↙←↖·C
狮子乱舞:↙←→·A或B
暗黑触身投:↓↘→↗·C
兽王风轮剑:↓(蓄)↑·B+C
兽王念力剑:→↘↓↑·B+C
※兽王金刚拳:→↘↓↙←→←→·A



利克拉

NICOLA

武器:力盾

力盾飞翔:←+A或B
回旋魔力盾:→↘↙←→·B+C
追踪力盾:←↓↙·B+C
※力盾小宇宙:↓↙↓↘→↗·A



高顿

GORDON

武器:电击棍

腹部滑铲:→↘↓↙←·A或B
望月上勾拳:↙←→·A或B
电击爆裂弹:→←→·B+C
※电棒打桩:→↘↓↙←·C



真狮子王

REAL－SHISHIOH

武器:真兽王剑

切地斩:↓↙←↖·C
狮子乱舞:↙←→·A或B
暗黑触身投:↓↘→↗·C
兽王狙杀破:↓↙←·A或B
天神摔:↓(蓄)↑·B+C
岩柱破:→↘↓↑·B+C
雷神击:←↓↙·B+C
※兽王金刚拳:→↘↓↙←→←→·A
※兽王裂破击:→↘↓↙←→←→·B



小丑

JOKER

武器:魔术道具

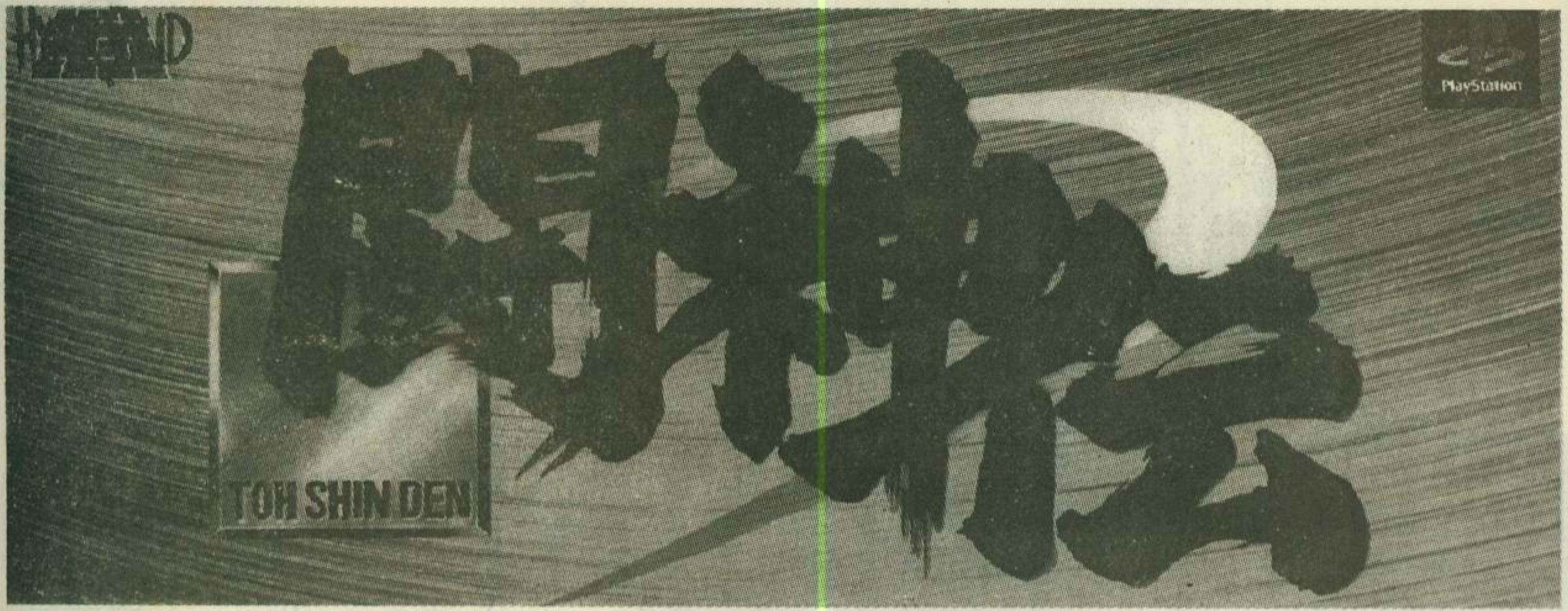
魔鬼小丑箱:↓↘→↗·C
空中陀螺:↓↙←·A或B
高速溜冰撞击:↙(蓄)→·A或B
杀人魔术帽:→↘↓↙←→·B+C
※巨脸攻击:↓↙↓↘→↗·A

狮子王可变身为真狮子王

狮子王其实是真狮子王的影武者，它代替真狮子王出战淘汰不合格的选手，实力自然也较真狮子王为弱，但在不断的战斗中他对自己的存在感到疑问，最终竟向真狮子王挑战。有一个秘技能将狮子王变身为真狮子王：将真狮子王以外的全部角色打倒并存储进度，于对战模式的角色选择画面时，输入↓十次，再按A选择狮子王即可。

▼狮子王吃我一招!





机种:PLAYSTATION　**类型**:ACT　**厂商**:TAKARA

这是PS推出的与SATURN的VR战士相抗衡的3D格斗游戏，共有八人可供选用，并且人物全部都装备了武器，和其它手持武器的格斗游戏所不同的是，武器是选手身体的一部分，绝对不会掉下来。若一定要比较斗神传与VR战士孰优孰劣，电玩界普遍认为斗神传的画面流畅度和华丽感优于VR战士，但游戏性略逊于VR战士。

☆冲刺与疾退：向对手所在的方向或相反的方向，快速按方向键2次。

☆侧翻：快速按方向键下二次，就可使用翻滚来闪避对手的攻击。用L1和L2还可选择翻滚的角度。

☆摔技：接近对手，按向对手的反方向并同时按强攻击键即可。

四大格斗要领

1.反击和背部攻击

如果反击正采取攻击姿态的的对手，那么对手就会遭受到1.5倍的创伤，如果从敌人的背部进行攻击，就会成为背部攻击，这时也会造成1.5倍的创伤。所以，在战斗中一定要擅用这些攻击方式给对手以重创。

2.注意防御方向

改变角色的位置，视点也会改变。特别是当纵方向角色并列时，防御方向十分容易混淆，必须在瞬间作正确的判断。

3.用超必杀技一举扭转形势

当角色的体力计变为红色时，就可以使用"超必杀技"。虽然指令的输入难度较高。不过，只要命中对手，就可一发逆转！

4.即使还有体力，掉落就算输！

无论剩下多少体力，如果不小心从场地上落下也算失败，一定要特别注意这一点，最好不要被对手逼至场地边缘（其实不少是玩家自己失足落下的）。

不过，如果当敌人倒下之后，自己也从场地上掉下，那么就会打成平手。

高手速成法

先进入OPTIONS功能，在键位调整中把LR钮设定成为"SPECIAL"，那么在战斗中只要按L或R键就能马上使出必杀技。若将"AUTO DEFENSE"（自动防御）设定为"ON"，在战斗中就可使用自动防御机能，对敌人的攻击进行防御。这样，初学者也能一举成为顶尖高手。

● 注：※是当体力计变红时才可使用的超必杀技。



▲招式比VR战士更为华丽



血型:A　国籍:日本　武器:白虎刀

身高:175CM　体重:63KG　年龄:21

裂空斩：↓↘→・△或□

飞升斩：→↓↘・△或□

流星脚：空中↓↙←・○或×

踢击弹：↘+○或×

※ 白鬼猛袭剑：→↘↓↙←↙↓↘→・△



血型:AB 国籍:英国 武器:加利巴剑
身高:178CM 体重:64KG 年龄:22

音速快击:↓↘→↘·△或□
死亡爆击:→↓↘·△或□
升日攻击:空中↓↙←·△或□
肩部撞击:↓↙←·○或╳
※地狱攻击:
→↘↓↙←↙↓↘→·△



血型:AB 国籍:日本 武器:青龙枪
身高:179CM 体重:66KG 年龄:42

豪力雷神:空中↓↘→·△或□
豪力风神:←↙↓↘→·△或□
豪力天舞:→↓↘·△或□
疾风上段突刺:↓↙←·△或□
疾风下段突刺:↓↘→·△或□
※ 超力佛灭:↓↘→↓↘→←·△



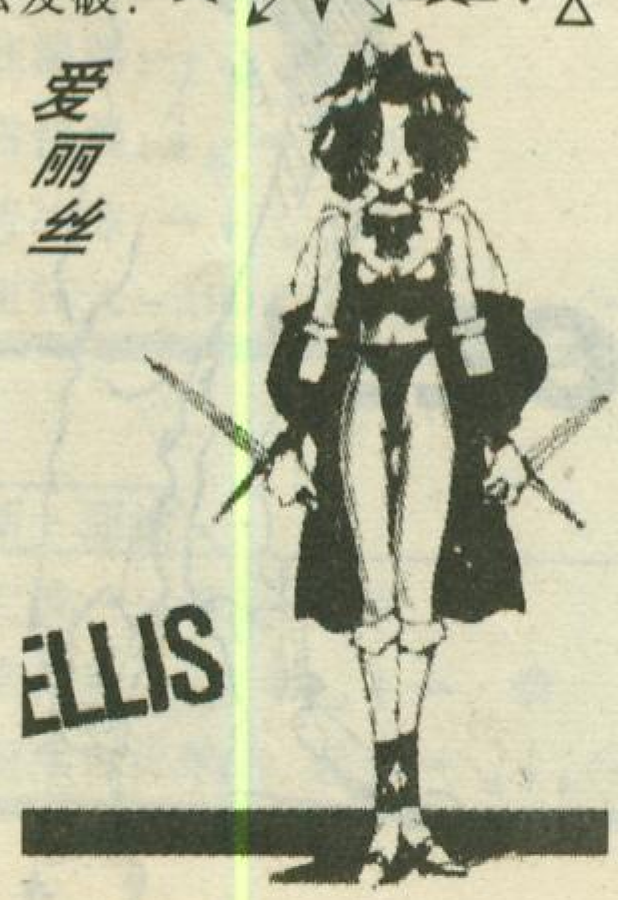
血型:A 国籍:俄国 武器:古拉奴鞭
身高:173CM 体重:50KG 年龄:24

雷电环:↓↙←·△或□
极光爆击:→↘↓↙←·△或□
蛇行攻击:↓↘→·△或□
高笑:→↘↓↘→←·△+╳
※ 皇后爆击:→←→←·△



血型:AB 国籍:中国 武器:魂葬爪
身高:154CM 体重:48KG 年龄:106

云发破:→↘↓↙←·△或□
云云发破:空中→↘↓↙←·△或□
延伸斩:→+△或□
喝咆烈:↓↙←·△或□
云怒呼车:←↓↘·△或□
云风铃虎:→↗↑↖←·□+○
天地笑:→↘↓↙→←↓·□+╳
※ 轰云发破:→←↙↓↘→·△



血型:O 国籍:土耳其 武器:短刃
身高:155CM 体重:43KG 年龄:16

强力之窗:→↓↘·△或□
诱导飞燕:↓↙←·○或╳
电光突进:空中↓↙←·△或□
威力之舞:空中↓↙←·○或╳
爱之吻:→↗↑↖←·□+○
※ 法式香吻:→←→←+△



血型:A 国籍:美国 武器:钢锤
身高:196CM 体重:93KG 年龄:30

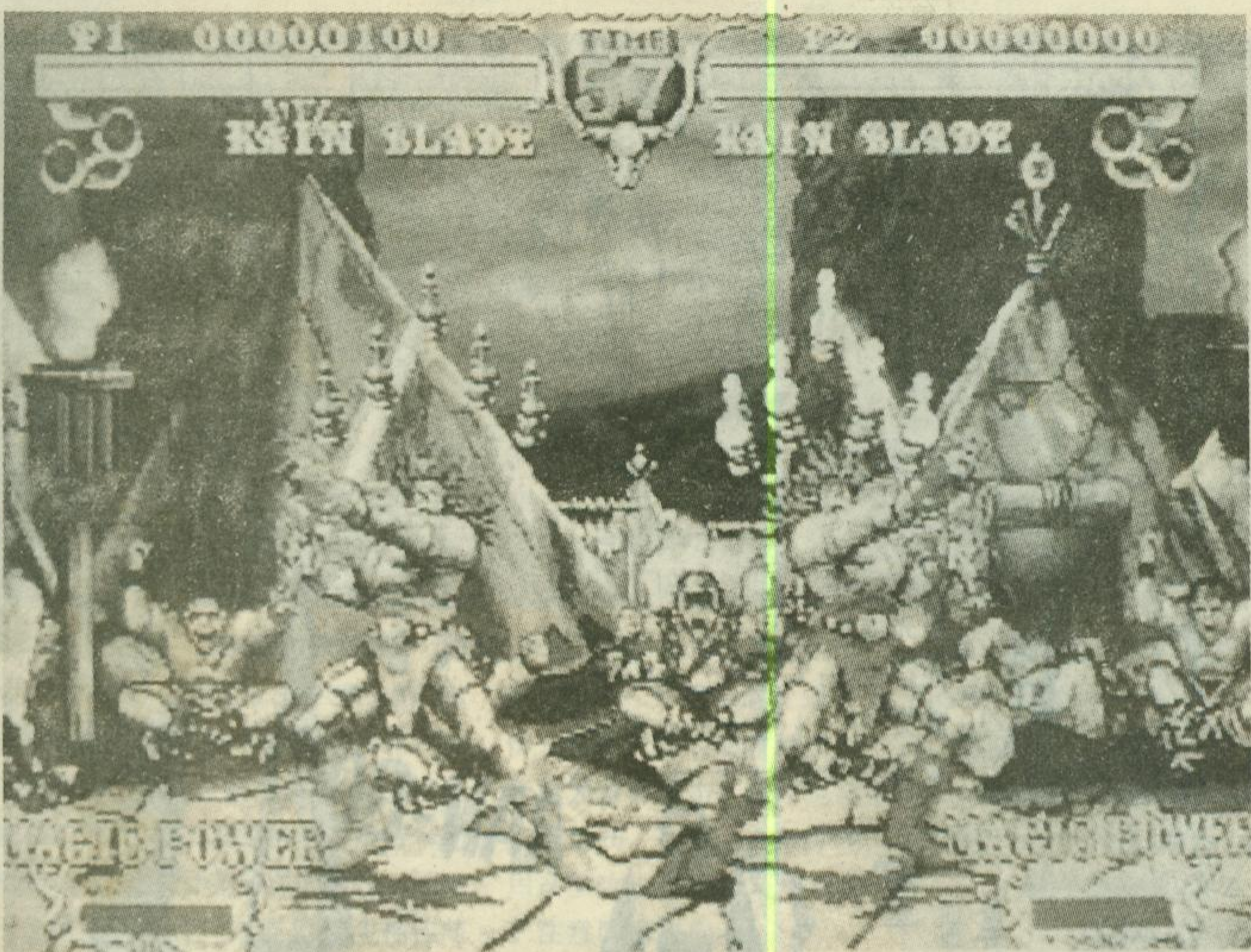
岛与大地之怒:↓↘→·△或□
大地雄叫:→↘↓↙←·△或□
大地之怒:↓↘→←·△或□
大地觉醒:→↓↘·○或╳
※ 大地白祭:
←↙↓↘→↘↓↙←·△



血型:A 国籍:法国 武器:双手剑
身高:190CM 体重:75KG 年龄:29

死亡追击:↓↘→·△或□
威力强击:→↙↓↘·△或□
强力爆击:空中↓↘→·△或□
回旋斩锁:←→↘↓·△或□
※ G 终极技:↙↓↘→←·△

战斧格斗篇



机种:SATURN,街机	类型:ACT	厂商:SEGA

《战斧》本是 SEGA 在 MD 上的成名之作，而今回 SEGA 又利用和土星具互换性的 ST－V 基板同时开发了街机和土星版的《战斧格斗篇》，这个从两年前就开始策划的格斗游戏共有 10 名主角，比起如今的对战游戏人数越加越多的趋势感觉人太少，不过 SEGA 方面宣称这样可以避免相似的角色并使各人物的实力更加平均。

在和 CPU 对战中，对方的首脑是迪斯・亚达，不过将他打倒之后，其手持的"黄金战斧"将会变成最强的敌人并袭击过来，这位被称为"G・AXE"的超强敌人，不仅拥有强力的必杀技，防御能力也非常完美，你能打败这位最终首脑吗？

●注:※表示超必杀技



凯恩

地狱攻击:↓↘→・拳
火焰爆击:→↓↘・拳
突进踢:↓↙←・连按脚
※超死亡爆击:→↓↘→↙・拳

米兰・芙蕾亚

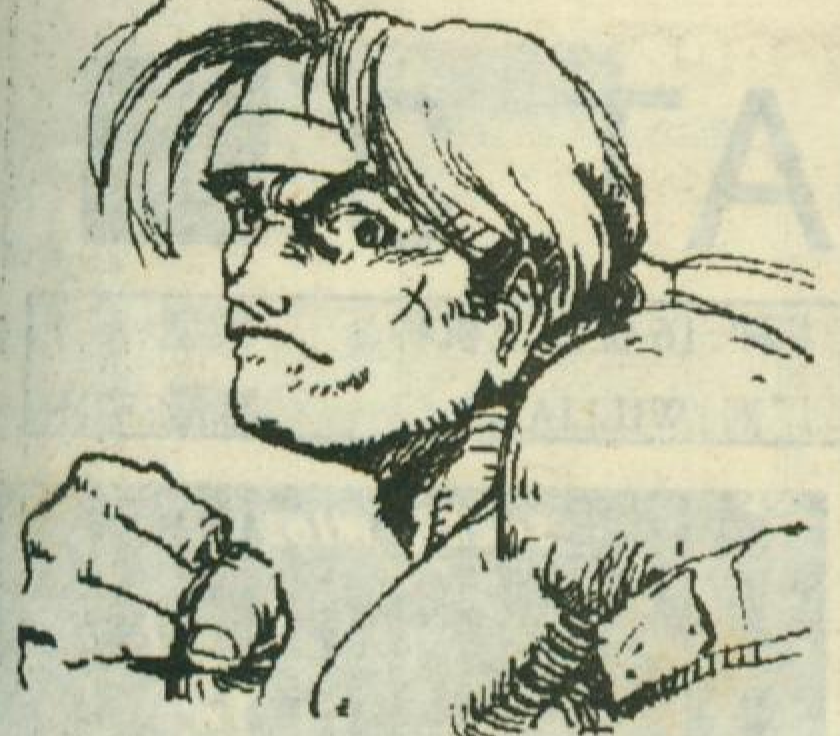
低拳:←(蓄)→・拳
回旋拳:↓(蓄)↑・拳
大气直踢:←(蓄)→・脚
搜索跳跃:↓(蓄)↑・脚
大气突击:搜索跳跃中・拳
※超血腥攻击:↓(蓄)↘→↑・脚・于对手头上↓+拳

梭马

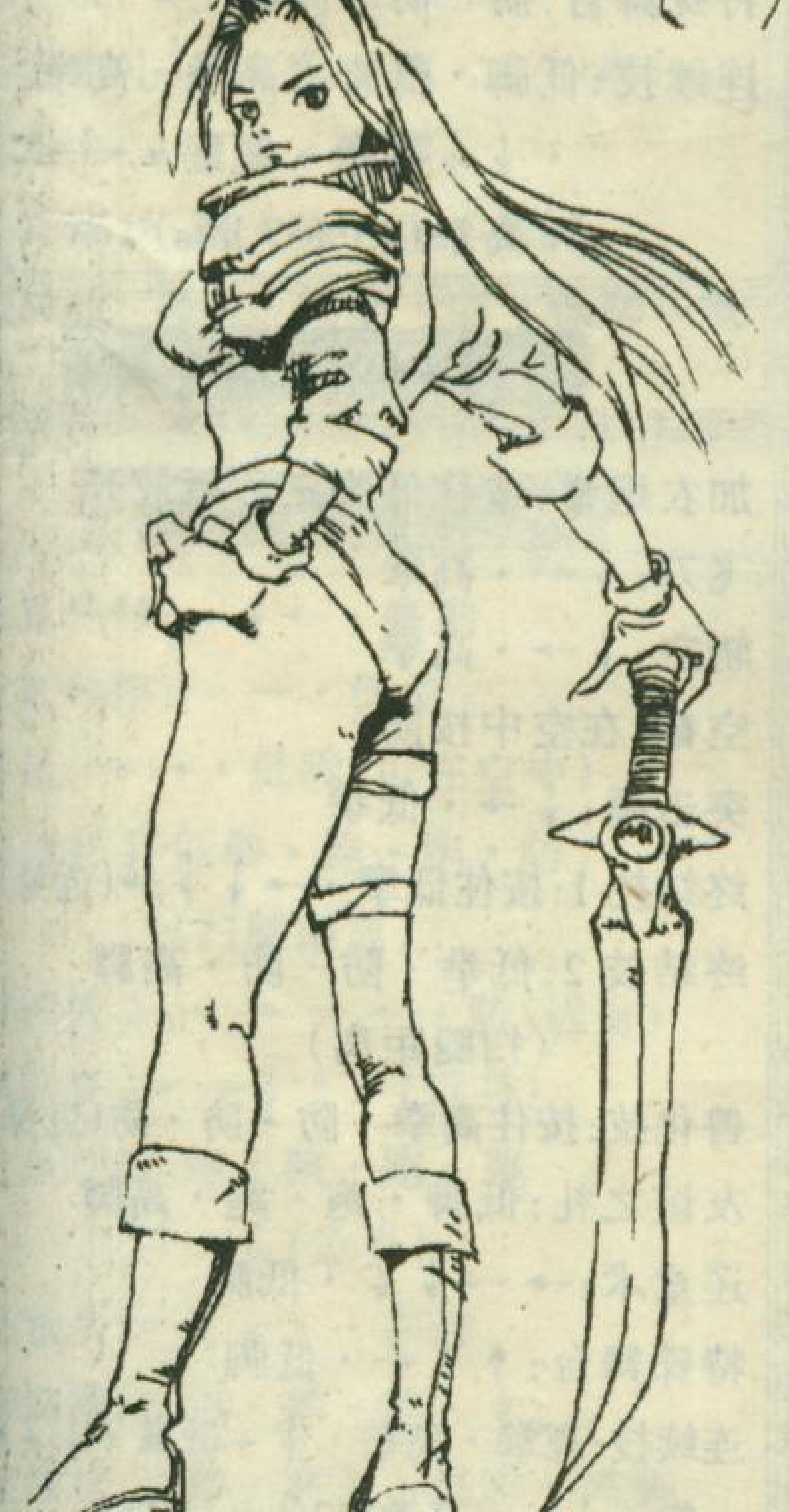
黑暗快击:↓↘→・拳
黑暗爆拳:跳跃中↖↘・拳
黑暗之舞:连按拳
黑暗跳跃:→↓↘・脚
※超黑暗之祭:↓↘→↓↘→拳

古宁

快踢:←(蓄)→・脚
巨人捣拳:快踢中↓↑・拳
回旋踢:近身摇杆一圈・脚
头击:斜方跳跃中→↘→・拳
捶击:同时按三个键并放开
※超特殊捶击:摇杆一圈・全部拳







德克

裂空斩:↓(蓄)↑·拳
雷铁闪:→↘↓↙←·拳
雷冲击:近身→↓↘·拳
上升三连击:→↓↘·脚
连式雷铁闪:→↘↓↙←·拳
水流闪:→↘↓↙←·脚
空中雷铁闪:跳跃后↓(蓄)↑·拳
※超天地雷鸣霸:→↘↓↙←→·拳

查·尼特洛

危险爆击:↓↘→·拳
超级危险爆击:↓↘→·脚
DD膝击:→↘↓↙←·脚
※超爆弹踢:←↘↓↘→↗·脚

洛克得

强力快拳:←↙↓↘↙·拳
肩击:↓↘→·脚
雷电头槌:↓↙←·拳
强击踢:近身→↘↓·强脚
威力暴风:→←→·强拳
※超强快波:→↘↓↙↗·拳

杰姆

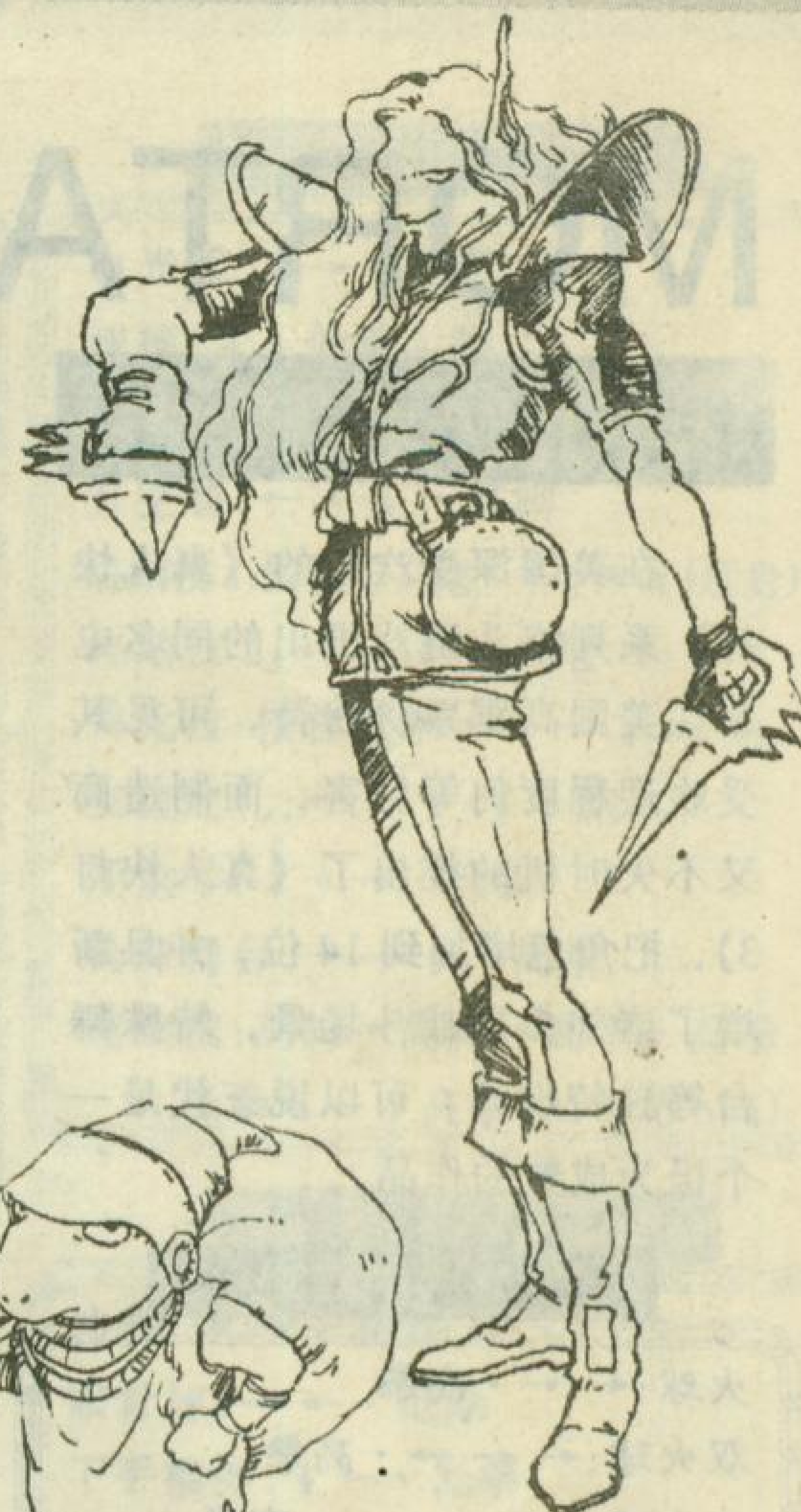
上升龙击:←(蓄)→·拳
野兽加农:↓↘→·拳
猫击:连按脚
※超终极爆拳:←(蓄)→↓↘·拳

吉尔

冰雪箭:↓↘→·拳
冰雪突进:←↙←·拳
疯狂瀑踢:→↘↓·脚
冰雪快踢:↓↙←·脚
瓦特冰冻:→↓↘·拳
※超狂气-100度:↓↙←↓↙←·拳

迪斯·亚达

死亡波:←(蓄)→·拳
火焰狂拳:←↙↓↘↓→·拳
※超死亡火焰击:近身→↘↓↙←·全部拳键









THE FINAL BOSS G. AXE

MORTAL KOMBAT 3

（真人快打 3）

机种：16位以上机种	类型：ACT
厂商：WILLIAMS	容量：32M

在美国深受欢迎的《真人快打》系列格斗游戏推出的同名电影在美国高踞票房榜首，可见其受欢迎程度何等历害，而制造商又不失时机的推出了《真人快打3》，把角色增加到14位，并且新增了诸如多层战斗场景，特殊舞台等独特设计，可以说三代是一个极为成熟的作品。

Shang Tsung 山水

火球：←←·高拳
双火球：←←→：高拳
三火球：←←→→·高拳
火山爆发：→←←·低脚
变身术：
Cyrax：防·防·防
Kano：←→·防
Jax：→→↓·低拳
Kabal：低拳·防·高脚
Kung Lao：跑·跑·防·跑
Liu Kang：→↓←↑→
Nightwolf：↑↑↑
Sektor：↓→←·跑
Sheeva：按住低脚·→↓→
Sindel：←↓←·低脚
Sonya：↓+跑+低拳+防
Stryker：→→→·高脚
Sub-Zero：→↓→·高拳
终结技1：（近身）按住低拳·↓→→↓
终结技2：（近身）按住低拳·跑·防·跑·防
兽化技：（扫腿范围内）按住高拳·跑·跑·跑
友谊之礼：低脚·跑·跑·↓
还童术：跑·跑·跑·低脚
特殊舞台：↑↑←·低拳
连续技：低脚·高拳·高拳·低拳·←+高脚（27% 5 hits）

Cyrax 赛拉克斯

绿网：←←·低脚
传送：→↓·防
近身炸弹：按住低脚·←←·高脚
远身炸弹：按住低脚·→→·高脚
终结技1（任何距离）：↓↓↑↓·高拳
终结技2（近身）：↓↓→↑·跑
兽化技：（近身）↑↑↓↓
友谊之礼：跑·跑·跑·↑
还童术：→→←·高拳
特殊舞台：跑·防·跑
连续技：高拳·高拳·高脚·高拳·高脚·←+高脚（30% 6 hits）

Jax 加克斯

导弹：←→·高拳
双导弹：→→←←·高拳
仿生冲击：→→·高脚
震地术：按住低脚三秒后放开低脚
扪面捶：→→·低拳
空截：在空中按防
终结技（近身）：按住防·↑↓→↑
终结技（远身）：跑·防·跑·跑·低脚
兽化技：按住低拳·→→↓→
友谊之礼：低脚·跑·跑·低脚
还童术：↓↓↓·低脚
特殊舞台：↓→↓·低拳
连续技：高脚·高脚·↓+高拳·高拳·防·低拳·←+高拳（33% 7 hits）



Kabal 卡豹

邪眼波：←←·高拳（可在空中）
螺旋蚕：←→·低脚
贴地爪：←←←·跑
终结技1：↓↓←→·防（扫腿范围外）
终结技2：跑·防·防·防·高脚（近身）
兽化技：按住高拳·→→↓→·放开高拳（近身）
友谊之礼：跑·低脚·跑·跑·↑（扫腿范围外）
还童术：跑·跑·低脚
特殊舞台：防·防·高脚
连续技：低脚·低脚·高拳·高拳·↓+高拳·跳踢·←←·高拳（45% 7 hits）

Kano 卡诺

加农炮弹：按住低脚三秒后放开
飞刀：↓←·高拳
斩空：↓→·高拳
空截：在空中按防
突击捶：↓→·低拳
终结技1：按住低拳·→↓↓→（近身）
终结技2：低拳·防·防·高脚（扫腿距离）
兽化技：按住高拳·防·防·防（近身）
友谊之礼：低脚·跑·跑·高脚
还童术：→→↓↓·低脚
特殊舞台：↑↑←·低脚
连续技：高拳·高拳·↓+低拳·↓+高拳·↓←·高拳（37% 6-HIT）



Kung Lao 空佬

飞行铁帽:←→·低拳
传送:↓↑
防御盾:→↓→·跑
飞踢:↓+高脚(空中)
终结技1:跑·防·跑·防·↓(任何距离)
终结技2:→→←↓·高拳(扫腿距离)
兽化技:跑·跑·跑·跑·防(近身)
友谊之礼:跑·低拳·跑·低脚(扫腿范围外)
还童术:↓→→·高拳
特殊舞台:↓↓→→·低脚
连续技:高拳·低拳·高拳·低拳·低脚·高脚·←+高脚(34%7 hits)

Liu Kang 刘康

上段波:→→·高拳
下段波:→→·低拳
穿心腿:→→·高脚
连环腿:按住低脚三秒后放开
终结技1:→→↓↓·低脚(任何距离)
终结技2:↑↓↑↑·防+跑
兽化技:↓↓↑(扫腿距离)
友谊之礼:跑·跑·跑·↓+跑
还童术:↓↓↓·高脚
特殊舞台:跑·防·防·低脚
连续技:高拳·高拳·防·低脚·低脚·高脚·低脚(36% 7 hits)

Sektor 赛克特

跟踪导弹:→↓←·高拳
直射导弹:→→·低拳
传送:→→·低脚(可在空中)
终结技1:低拳·跑·跑·防(扫腿距离)
终结技2:→→→←·防(远身)
兽化技:→→↓↑·(近身)
友谊之礼:跑·跑·跑·跑·↓(远身)
还童术:←↓↓↓·高脚
特殊舞台:跑·跑·跑·↓
连续技:高拳·高拳·高脚·高脚·←+高脚(26% 5 hits)

Nightwolf 午夜之狼

魔光箭:↓←·低拳
手斧上击:↓→·高拳
反射盾:←←←·高脚
魔影公羊:→→·低脚
终结技1:↑↑←→·防(近身)
终结技2:←←↓·高拳(两步之远)
兽化技:→→↓↓(近身)
友谊之礼:跑·跑·跑·↓(扫腿范围外)
还童术:→→←←·低拳
特殊舞台:跑·跑·防
连续技:低脚·高拳·高拳·低拳·↓→·高拳·↓→·高拳·高脚(42% 7 hits)

Sheeva 西瓦

无影踏:↓↑
火球:↓→·高拳
震地术:←↓←·高脚
终结技1:→↓↓→·低拳(近身)
终结技2:按住高脚·←→→(近身)
兽化技:跑·防·防·防·防(近身)
友谊之礼:→→↓→·高拳
还童术:↓↓↓←·高脚
特殊舞台:↓→↓→·低拳
连续技:高拳·高拳·低拳·高脚·高脚·低脚·←+高脚(42% 7 hits)

Sindel 辛蒂尔

凝固音波:→→→·高拳
浮空术:←←→·高脚
火球:→→·低拳
灵火球:↓→·低脚(在空中时)
终结技1:跑·跑·防·跑·防(扫腿距离)
终结技2:跑·跑·防·防·跑+防(近身)
兽化技:→→↑·高拳(任何距离)
友谊之礼:跑·跑·跑·跑·跑·↑
还童术:跑·跑·跑·↑
特殊舞台:↓↓↓·低拳
连续技:高脚·高拳·高拳·↓+高拳·跳踢·↓→·低脚(40% 6 hits)

特殊场地终结技:

●陷阱/地铁/木塔:(近身时)→→→·跑

Sonya 桑娅

电光圈:↓→·低拳
腿摔:↓+低拳+防
飞空拳:→←·高拳
升空腿:←←↓·高脚
终结技1:按住防+跑·↑↑←↓(远身)
终结技2:←→↓↓·跑
兽化技:按住低拳·←→↓→
友谊之礼:←→←↓·跑
还童术:↓↓→·低脚
特殊舞台:→→↓·高拳
连续技:高脚·高脚·高拳·高拳·低拳·←+高拳(31% 6 hits)

Stryker 爆破手

冲投:→→·高脚
膑骨摔:→←·低拳
下手榴弹:↓←·低拳
上手榴弹:↓←·高拳
终结技1:↓→↓→·防(近身)
终结技2:→→→·低脚(远身)
兽化技:跑·跑·跑·防(扫腿距离)
友谊之礼:低拳·跑·跑·低拳
还童术:↓→→←·高拳
特殊舞台:→↑↑·高脚
连续技:低脚·高拳·高拳·低拳·跳踢·→←·低拳(50% 6 hits)

Sub-zero 绝对零度

冰影:↓←·低拳
冰雹:↓→·高拳
前冰雹:↓→←·高拳
后冰雹:↓←→·高拳
冰雪拳:↓→·低拳
滑铲:←+低拳+防+低脚
终结技1:防·防·跑·防·跑(近身)
终结技2:←←↓←·跑(扫腿范围外)
兽化技:→↑↑·(近身)
友谊之礼:低脚·跑·跑·↑
还童术:↓←←·高脚
特殊舞台:→↓→→·高脚
连续技:高拳·高拳·低拳·低脚·高脚·←+高脚(30% 6 hits)

北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡新年/寒假特别优惠邮购价目表

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	三国 1	90.00	大战略 2	140.00	乱世霸者	75.00	太平记(原装)	80.00
LG	三国 1+2	170.00	大战略 2+三国 1	215.00	信长野望(霸王传)	270.00	皇室血裔	190.00
	三国 3	160.00	太阁立志传	320.00	圣骑士战记(原装)	90.00	石中剑(原装)	190.00
略	三国 3+大战略 1	170.00	凯撒大帝 1	70.00	圣骑士战记	60.00	欧陆战线	125.00
	梦幻模拟战 2	130.00	元朝秘史	190.00	忍者武雷(原装)	150.00		
	真人快打 1(原装)	100.00	饿狼传说 2(原装)	150.00	街霸(12人,24M)(原装)	150.00	幽游白书 2	
GT	真人快打 2	130.00	饿狼传说 2	115.00	街霸(12人,24M)	115.00	(魔强统一战)(原装)	160.00
	真人快打 3	200.00	侍魂(原装)	160.00	街霸(12人,16M)	95.00	幽游白书 2	
斗	武士魂 2	70.00	侍魂	135.00	街霸(16人,40M)(原装)	250.00	(魔强统一战)	135.00
	七龙珠	105.00	龙虎拳	95.00	街霸(16人,40M)	220.00	世界英雄	90.00
	摔角霸王	185.00	武士道	120.00	WWF摔角	135.00	拳王争霸	185.00
	蜡笔小新	100.00	外星王子	75.00	格斗四人组 3(原装)	160.00	美少女战士	95.00
	音速 2	70.00	变形侠医	95.00	格斗四人组 3	135.00	金刚战神	110.00
	音速 3	85.00	海豚 2	85.00	狮子王(原装)	160.00	漫画地带	100.00
ACT	音速 4	100.00	海豚 3	110.00	狮子王	130.00	米老鼠纪念版	95.00
	阿拉丁	90.00	侏罗纪公园 2	90.00	X-MAN2	100.00	战斧 3	75.00
	丛林冒险 1	100.00	魔界大法师	105.00	神奇男孩(原装)	80.00	环保尖兵	140.00
	丛林冒险 2	105.00	蜘蛛人 2	115.00	神奇男孩	50.00	正义使者 1	100.00
动作	修罗之门(原装)	160.00	幽游白书外传(原装)	160.00	龙女	70.00	正义使者 2	135.00
	送报童 1	50.00	送报童 2	70.00	送报童 2合1	50.00	异形风暴	50.00
	蜘蛛人	50.00	妖子	50.00	梦幻战士	50.00	旋风女战士	50.00
	鬼邻居	50.00	唐老鸭	50.00	诺米救美	80.00	宇宙忍者	50.00
	十字军	50.00	奇幻森林	70.00	顽皮足球	100.00	死光枪	50.00
	坦克(原装)	70.00	西部枪手 2	100.00	特勤金刚	105.00	空牙(空战)	80.00
	雷电传说(空战)	70.00	魂斗罗	100.00	雷鸟 2(空战)	75.00	雷电+空牙(空战)	125.00
SHT	机械战警	95.00	反爆特勤组	65.00	雷鸟 2+世界杯足球	90.00	超时空特警	130.00
	超空狂龙	100.00	异形战士	85.00	碎裂风暴(空战)	70.00	迷航战舰	140.00
射击	战斗玛丽亚	75.00	联合大作战(空战)	75.00	真实的谎言	95.00	魔甲奇兵	50.00
	星际奇兵	145.00	异形三代+外星战将	80.00	恐怖角	135.00	西洋封神榜	50.00
	死亡战争(空战)	65.00	太空战斗机(空战)	65.00	武器之王(空战)	50.00	宇宙达人(空战)	50.00
PUZ	沙漠风暴 1	70.00	F-22+地面大作战	110.00	MIG-29	70.00	终极战役	120.00
智力	沙漠风暴 2	80.00	赌城+HQ赛车	90.00	F-15	70.00	红色战区	95.00
	沙漠风暴 3	100.00	坦克+007	90.00	G-LOG(原装)	150.00	沙漠风暴+亚生物战争	120.00
RPG	光之继承者(原装)	160.00	梦幻之星 4(原装)	180.00	光明力量 2(原装)	160.00	悟空外传	160.00
模拟	光之继承者	140.00	梦幻之星 4	140.00	光明力量 2	125.00	亚瑟传说	190.00
	英雄传说 2	125.00	新创世纪(原装)	230.00	大航海时代 2	250.00	斗技王(原装)	160.00
	摇滚赛车	145.00	街头飙车	145.00	顶极赛车 2	75.00	VR赛车(原装)	200.00
RAC	川崎赛车	70.00	印地赛车	100.00	顶极赛车 3合1	125.00	超级摩洛哥 2	120.00
赛车	疯狂赛车	90.00	F-1赛车	90.00	机车 2	85.00		
	文素赛车	90.00	新 F-1赛车	145.00	机车 3	105.00		
SPG	94'FIFA足球	90.00	篮球飞人(原装)	160.00	95'NBA篮球 1	115.00	天使之翼 2合1	70.00
体育	95'FIFA足球	95.00	篮球飞人	95.00	NBA JAM 2	140.00	NBA JAM(原装)	50.00
	台球	75.00	95'台球	95.00	橄榄球	50.00	J联盟足球	120.00
TAB	究极麻将 1	80.00	究极麻将 2	120.00	四川省麻将	170.00	麻雀恶魔塔	175.00
桌面	锄大D	180.00	梦幻水果盘	125.00	戴维丽斯	50.00	魔珠历劫	50.00
	魔法宝石	50.00	阿Q连环泡	200.00	台湾大亨	200.00	雀皇登龙门(原装)	160.00
	世嘉制式转换卡(NTSC-PAL)100.00(能提高世嘉机的兼容性)							

注:以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费10元;2盘15元;3盘以上邮费均为20元。

游戏卡名称后面有(原装)字为日本原装卡,其他为台湾生产。

特别声明:1.以上世嘉卡邮购价格只针对除北京地区外其它省市。

因是新年/寒假特别优惠价格,有效期为1996年1月15-2月15日(经邮截为准,欲购从速!)。

2.北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡新年/寒假特别优惠邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(PAL-D制式)(随机赠送原装卡带一盘)	880.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(NTSC 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	780.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机　MEGA JET　(NTSC 制式)(使用普通世嘉卡带)	680.00	50.00
	日本原装液晶手掌机　GAME GEAR　(随机赠送世嘉卡一盘)	1080.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型　100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型　100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	台湾原装小天才世嘉机　100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(单独购买)	1080.00	80.00
	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(和磁碟机一起购买)	980.00	80.00
	超任博士-7磁碟机 32M(随机赠送磁碟游戏一套)	1780.00	50.00
	超任磁碟机 UFO 34M(随机赠送磁碟游戏一套)	1980.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ 32M(特别推荐)(随机赠送磁碟游戏一套)	1780.00	50.00
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN (NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	3DO 32位游戏机 (松下 日版)(NTSC制式 110V AV,S-VIDEO输出)	2480.00	100.00
	世嘉 32X提升器 (NTSC制式)	1480.00	80.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION (NTSC制式 110V AV,RGB输出)	3180.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送盘一张)(NTSC制式 220V AV,RGB,S-VIDEO输出)	3180.00	100.00
	NEC-PC DUO CD (送盘一张)(NTSC制式 220V AV,RGB输出)	1580.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣	80.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(010)	70.00	15.00
	世嘉Ⅱ型 6键手掣 ABC-XYZ	35.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(203)	80.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉精装 6键透明手掣(120)	80.00	15.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	280.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉 MD2用立体声 AV线	80.00	10.00	世嘉 MD2用射频盒	50.00	10.00
超任配件	超任制式转换器"画皇"(NTSC-PAL-D)	170.00	15.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任制式转换器 (NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任"忍"连发手掣	90.00	15.00
	超任博士光碟机(送碟一套)	1980.00	100.00	超任精装连发手掣(030)	80.00	15.00
	超任 AV线	15.00	10.00	超任精装连发手掣(103)	90.00	15.00
	超任+世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任+世嘉精装两用手掣(200)	100.00	15.00
	超任博士 6 16M扩充卡	680.00	20.00			
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星原装手掣(香港产)	180.00	15.00	SONY美国产手掣	220.00	20.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	SONY原装记忆卡	280.00	15.00
	土星原装飞行手掣	850.00	100.00	3DO原装手掣	280.00	20.00
	土星原装方向盘	680.00	100.00	3DO组装 6键手掣	120.00	20.00
	土星原装记忆卡	480.00	20.00	3DO原装光电枪	480.00	30.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1580.00	20.00	3DO原装解码器(可看 VCD影碟)	1880.00	40.00
	土星原装光电枪(送碟一张)	780.00	30.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	120.00	10.00	SNK SONY用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60所有 NTSC制式游戏机都可用	280.00	30.00			
游戏软件	3DO游戏光盘	50.00	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元/份)		
	SONY游戏光盘(银盘)	80.00	10.00	(几十种,未能详列,目录函索 5.00元/份)		
	SONY游戏光盘(金盘)	150.00	10.00			
	土星游戏光盘	价格不等	10.00	(近 100种,未能详列,目录函索 5.00元/份)		
	SNK"机皇"游戏光盘(银盘)	100.00	10.00			
	SNK"机皇"游戏光盘(金盘)	150.00	10.00	(几十种,未能详列,目录函索 5.00元/份)		
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80	(邮购软盘最少数量 10张)		
	超任游戏软盘目录函索 20元 套					

特别声明:

1. 以上游戏机邮购价格只针除北京地区外其它省市。

因是新年/寒假特别优惠价格,有效期为 1995 年 1月15日-2月15日(以邮戳为准,欲购从速!)。

2. 北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

特别推荐

日本原装世嘉 7 合 1 机(AIMA-爱华)(可玩普通世嘉卡/世嘉 CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM-AM 收音功能/卡拉 OK 功能/立体声音箱)随机赠送日本原装世嘉光碟三张,日本原装麦克风一只,电源一只单价 3380.00(邮费 120.00)

特别服务

本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机,维修快捷、收费合格。

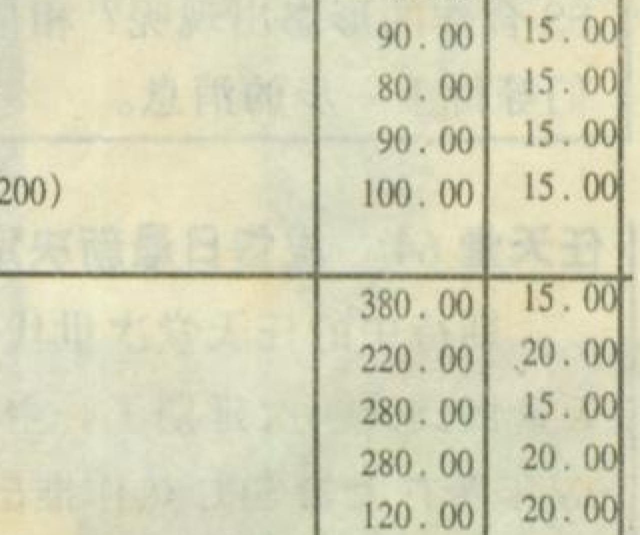
本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。

请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

本店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街 36 号(100009)电话:(010)4035664 联系人(收款人)卢华



五路汽车鼓楼站下车,宏大文化用品对面



海外采风

NEWS NEWS NEWS

每次的海外采风，希望能将业界最新、最快、吸引人的消息拿出来，本辑也不例外。稍微压缩了每条新闻的篇幅而尝试增加数量。

SEGA，结成了最强的队伍？

在彩页的海外采风中已提到了SNK、ATLUS等厂商的加入，但作为世嘉需要更多的合作人而不仅是游戏厂商。现在，"侏罗纪公园"的著名导演兼制片人斯皮尔伯格手下的DREAM WORKS已与SEGA合作在美国开办了以高超技术制作出各种科幻影片景象的主题公园，据称不久后在日本也会出现。

另一方面，SEGA和3DO合作开发64位机的传说已被证定，（暂名64BIT SATURN）计划已采用了大量3DO的技术和零件，而这台机器会独立登场，还是以与SS合作的形态出现呢？相信后者可能性较大。且让我们等待下一步的消息。

任天堂64　发售日最新决定！

期待中的任天堂次世代主机：NINTENDO64"照任天堂惯例又一次延期了。主要的理由，是从95年末至96年春有大量SFC热作推出，很显然任天堂不会让"任64"影响SFC仍未减弱的势头。任64的发售日最终定于4月21日。

美版VB降价



VB一直销路不佳，降价在意料之中▶

在去年末，NOA（美国任天堂）公布了VR BOY降价的决定，将原价格179.95美元降价至159．95美元（约合18000日元）。下降幅度其实不小，但因VB原本定价较低，故不像SS或PS在美国一降便是100或200美元那样显眼。而在日本的VB仍保持15000日元，不见变化。

SATURN－INTERNET系统计划

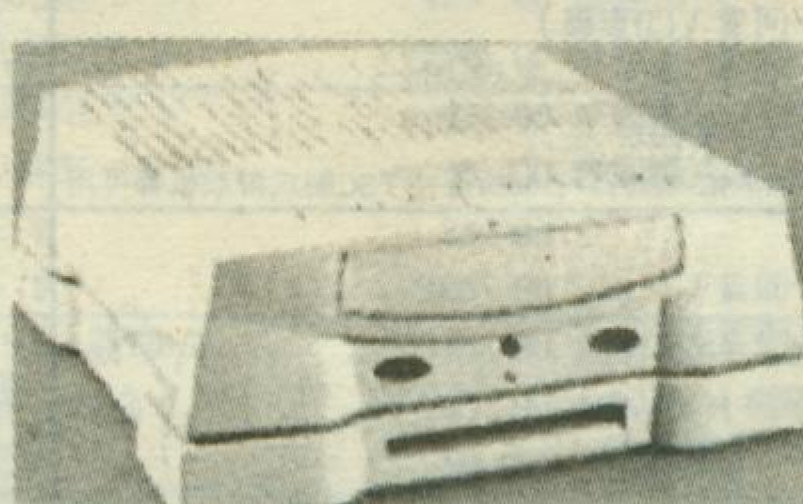


◀因该机是黑色的，图片上看不清楚

INTERNET作为世界上最大的电脑通信网络，长期以来一直是计算机发烧友和网络通信迷的"必修课"，而这一系统进入了世嘉SATURN的多媒体发展计划之中。这是一套与SATURN连接，可进入INTERNET外设系统，由SEGA与日产（NISSAN）公司联合推出，在当天，第一次将INTERNET信息通过SATURN显示在电脑屏幕上的景象向外界公开。

该机呈黑色，占地面积与SS主机相同，对应滑鼠进行操作，发布会上是放置于SS下方的。但据传，成品也许会在体积尺寸上做较大变动。

BANDAI＋APPLE＝PIPPIN发售日推迟



◀全白色的机身让人想到FX

由BANDAI与苹果电脑合作开发的主机"PIPPIN"，自公布以来一直未受太大注目，现在，由于软件不足，决定将原定的95年12月底推迟至96年3月才正式发售。

该机是定位为"64位级多媒体家用机"的主机，设计了许多个人电脑的功能，但究竟是以家用游戏机型式发售，所以对应的游戏软体是必不可少的。因此才会为软件足而延期。（关于PIPPIN介绍，参看本杂志95年10月号"海外采风"）。

责任编辑：KING

任天堂 64 终于以完全体姿态登场！



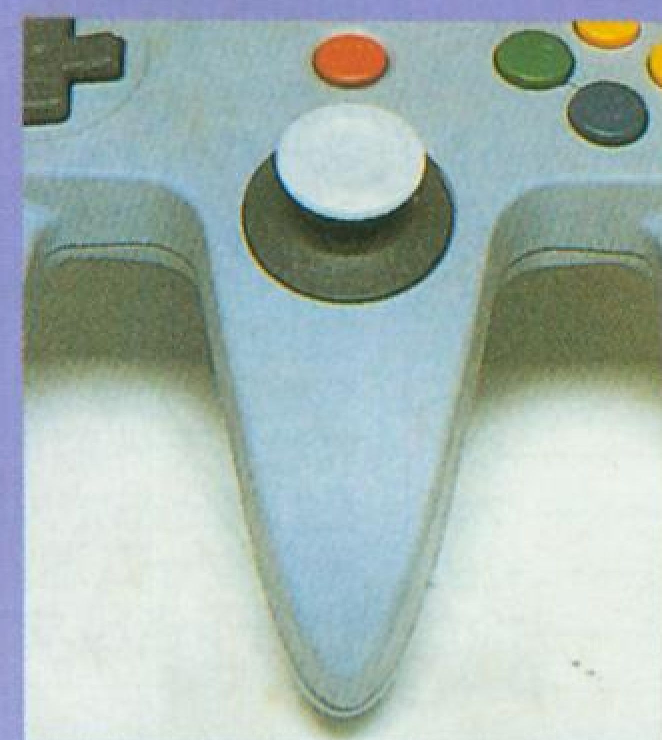
◀可以看到主机的上方靠后是卡带接口，前方左为电源键，右为复位键，配置与SFC基本相同，但手柄接口有四个。



看看 NINTENDO 64 的全貌吧！

说实在的，对这台主机，相信大家都已不再陌生：次世代战争一年以来被传媒炒了又炒，始终以居高临下的姿态俯看群雄而自己迟迟不肯出场的任天堂王牌，美版称 ULTRA 64、日版取名任天堂 64(NTNTENDO 64) 的主机，在一而再再而三地吊足玩家胃口之后，终于正式登台出演！——时间是 95 年 11 月 25～26 日，地点是千叶·幕经张召开的“FAMICOM SPACE WORLD '95”展示会。在当日与会的观客中，有 300 名幸运儿得到了任 64 的第一批作品。从图片上可以清楚 地看到任 64 的本体及卡带外形与早些时候公布的美版主机、卡带模型在外观上完全相同，比较受瞩目的，要算一直处在保密状态的手柄了吧，PS 和 VB 的手柄就独特了，这家伙的造型居然比前两者还要怪！都有什么样的设计呢？

这是什么？！



▶与任天堂一贯的小巧风格全然不同。中间凹陷，拇指可以扣住，类似 NGO 手柄的小摇杆？

超越传统的未来派手柄！





另外，在图片上是看不到的，手柄的另一侧，有着类似卡带插槽的小型接口，这意味着手柄上可以接驳外部记忆装置吗？



◀展示用的卡带，其商标是计划中的，未正式决定。

▶在具备那样的性能及手柄（操作环境）的基础上，即便是做传统 GAME 也会设计全新的控制系统和操作感吧。

按键是这样配置的！

海外采风



◀不再用 A、B、X、Y 之类的字母，在四个黄钮上出现上下左右四个方向的箭头，图片上不容易看清。



▲位于手柄中央的小摇杆会被应用到赛车节目上吗？



▲这是当时发表的美版主机及卡带模型。



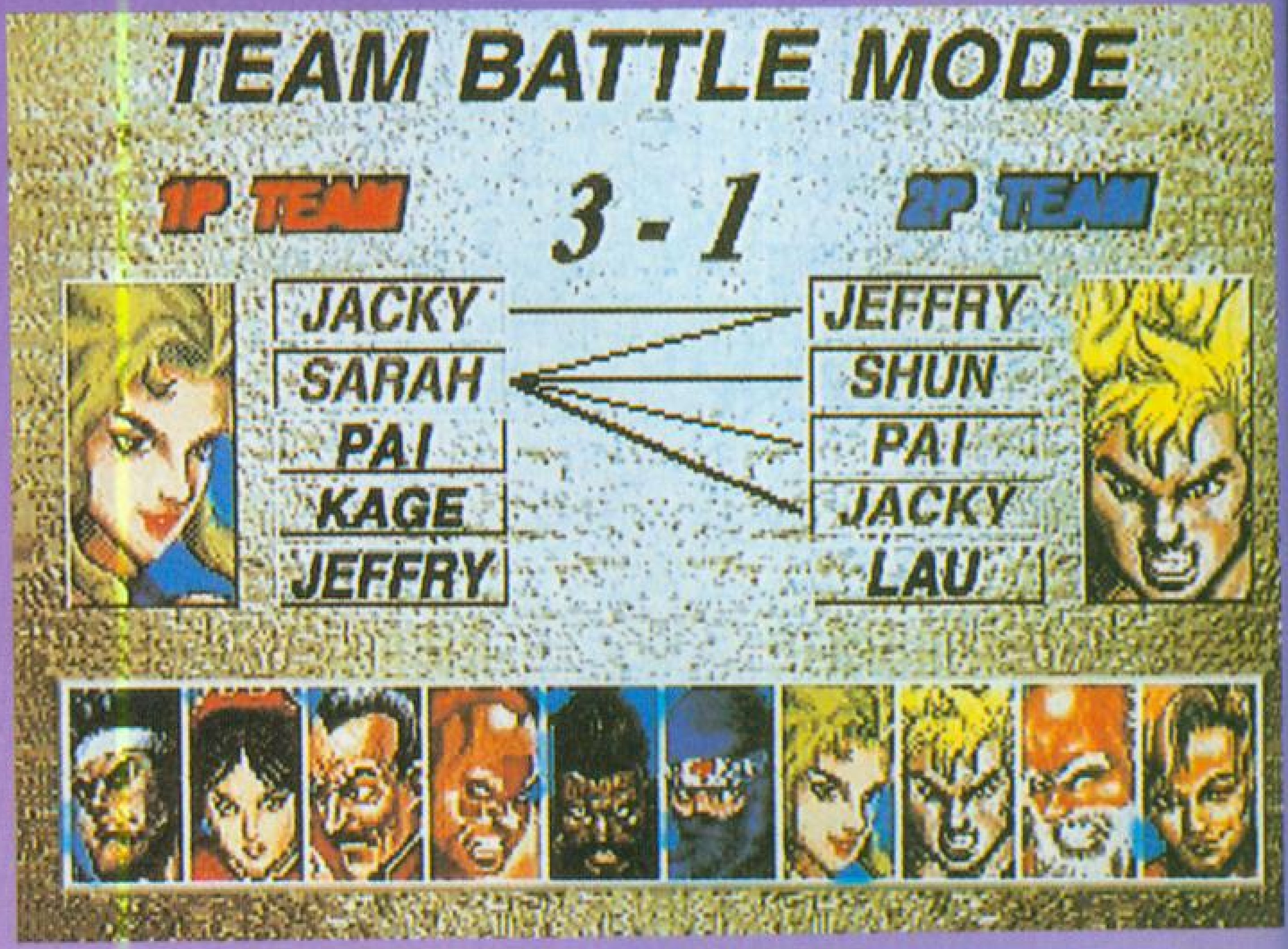


VIRTUA FIGHTER 旋风

及 SS 软、硬件新动向

SATURN 版《VR 战士 2》，这部引起无数玩家瞩目的移植作品终于在 12 月 1 日正式发卖了，定价为 6800 日元。

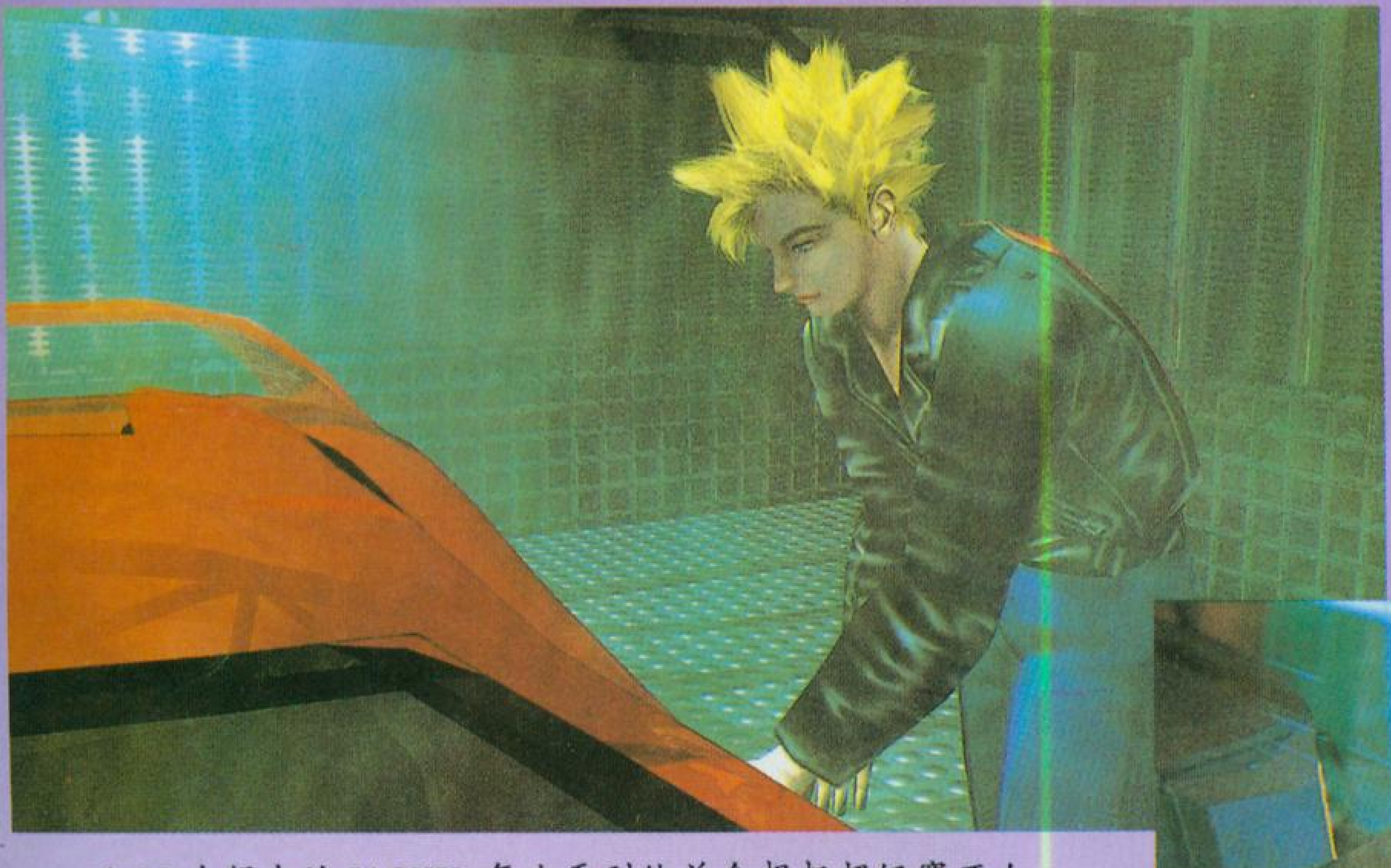
在 SS 版的《VR2》中，共设计了六种 MODE 之多的模式，除常识中的街机、对战模式外，还有超难的专家模式、CPU 对决的观战模式、判定玩家实力的段位模式、以及组队比赛的 TEAM 模式。较之一代，二代的移植工作做得十分成功。相信本期发刊时已有国内玩家拿到了本节目。



▲这就是 SS 版的 VR 战士 2

在同一个月，另一部《VR》移植作品出手，这就是传闻已久的个人电脑 WINDOWS 版《VR 战士 Remix》，移植工作由美国 DIAMOND EDGE 担当，但就 SEGA 而言，作出同意移植的决定本身就令人十分意外。WINDOWS 版《VR》是配合 3D BOAT 设备发售的，该系统据美方宣布“可担任部分复杂程序的处理工作”，而 SEGA 也表示将在此系统上陆续进行一系列 SS 作品的移植工作。

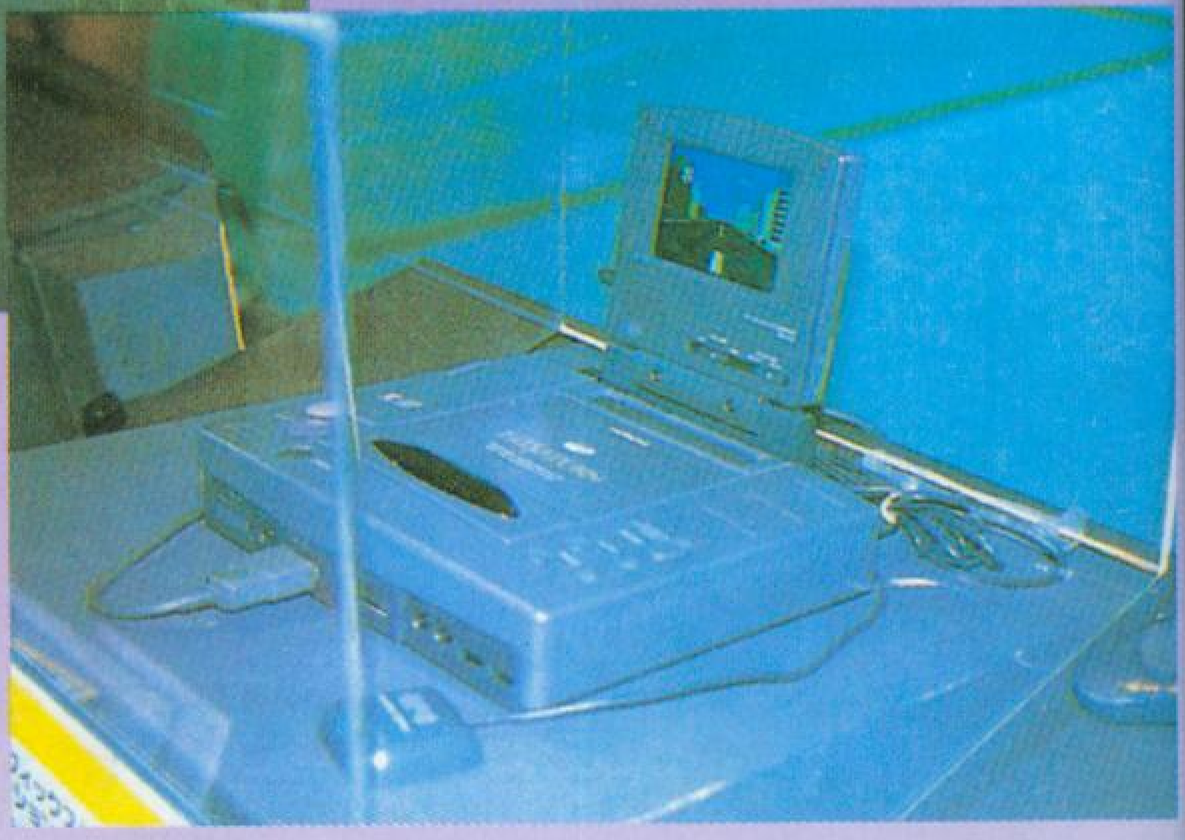
最后，关于 VR 战士的话题是在日本发售的《VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT》，这是一个 CD 系列作品，并非游戏，而是纯粹的电脑 CG 欣赏专辑，VR10 名角色的 CG 集共 10 张光碟，自’95 年 10 月 13 日始，每隔一个月推出两张。这些专门制作的 CG，画面之精美是不用说了，可惜在日本都是“限量发售”，更别说在中国了，若有哪位烧友能得到全套，可谓三生有幸，不过相信假以时日，在游戏中同样可以看到这样的效果，我们期待着那一天的到来。

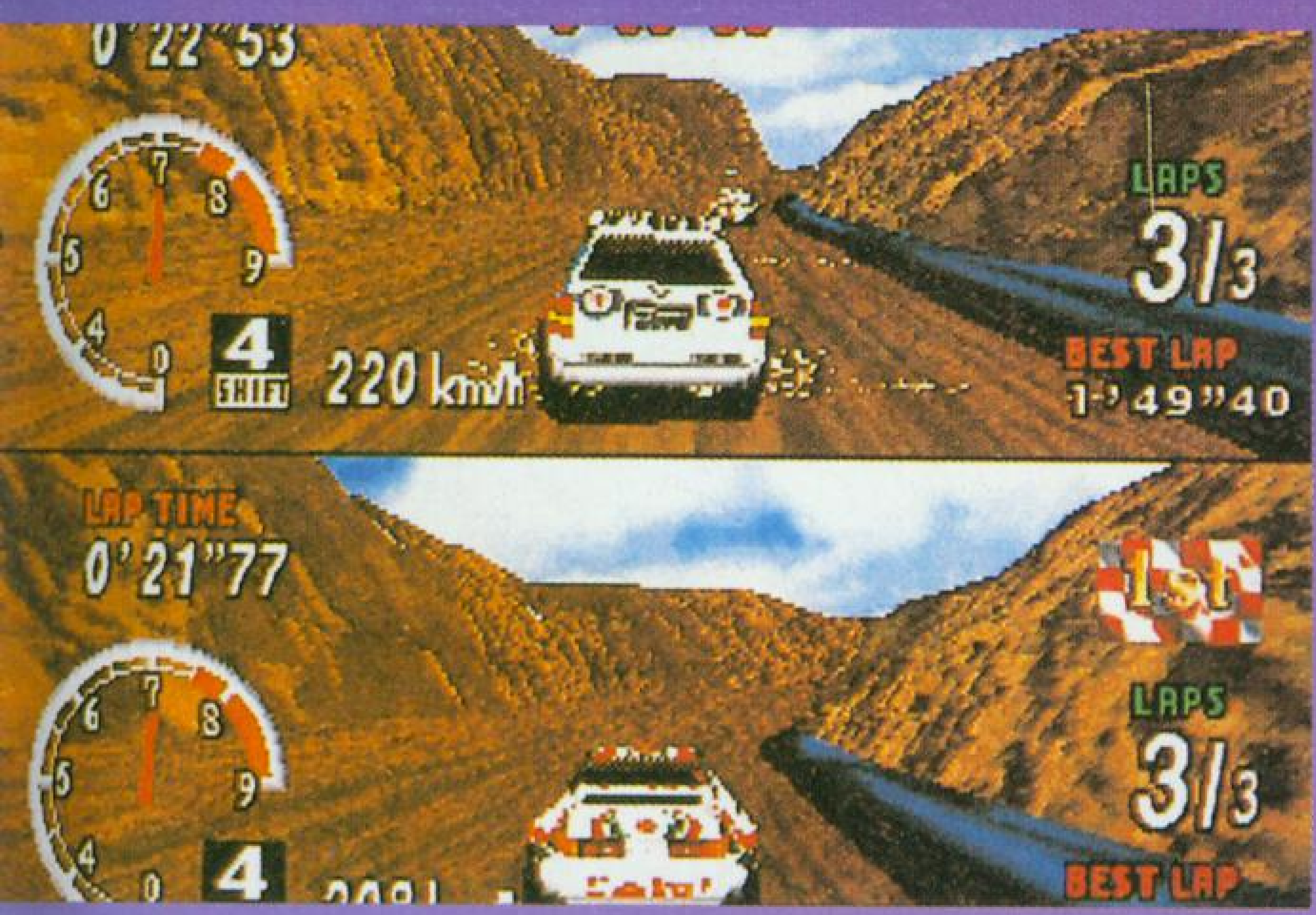

▲CG 专辑中的 JACKY，每次看到他总会想起超级赛亚人。

海外采风

在世嘉、JVC、日立几家公司同时生产 SATURN 的情况下，要想卖得好就必须有新点子才行，日立公司因此推出了带有液晶屏的 HI - SATURN，这样便可在更多的场合进行游

▼液晶屏的画面素质如何呢？





戏，甚至于驾车外出，在途中停车休息时，也可以享受SATURN 的 GAME。

接下来的消息是十分令人兴奋的：针对目前软件不足(尤其是缺乏大牌佳作)的状况，SEGA 与众多软件厂商签约并推出大量名作的 SS 移植版，其中包括 TAKARA 的《斗神传 S》、ATLUS 的《真·女神转生》等，最让人吃惊的是 SEGA 与 SNK 的联手，现在已正式宣布将于'96 年 3 月左右在 SATURN 推出《饿狼传说 3》及《'95 格斗之王》。SEGA 自身亦于新年之际推出了著名的街机节目《SEGA RALLY》移植版，据传增加了 SS 版独有的跑车，但是不知是否保持了那匹威风凛凛的赛马？想来移植水准会比《DAYTONA USA》高吧。

▲对战时的“世嘉拉力”，照家用机的惯例采有上下分屏式。

▶ TAKARA、ATLUS 和 SNK 的加入是 SS 的强援。







TAITO
街机新作！
正统硬派射击节目登场！！

逆鳞弹







▲角色们都很帅吧！

1P 和 2P 均有三种模式的战机可选择，因此有着六组机师角色，往返于各时代与强敌作战的传统型 STG。八方向摇杆及两个键钮的配置（机炮、爆弹）；强悍禁打的敌方首脑；夸张的火力；敌方的子弹速度较慢而自机极快……一切都让人感到这是一个不属于这个时代的节目，但偏偏就是它于'95 年底登场后得到了不少玩家的青睐。也许有较大的怀旧因素在内吧，是的，说到怀旧，除了 CAPCOM 也是在'95 年推出的《19XX》外，恐怕没有能与《逆鳞弹》一争高下的了。

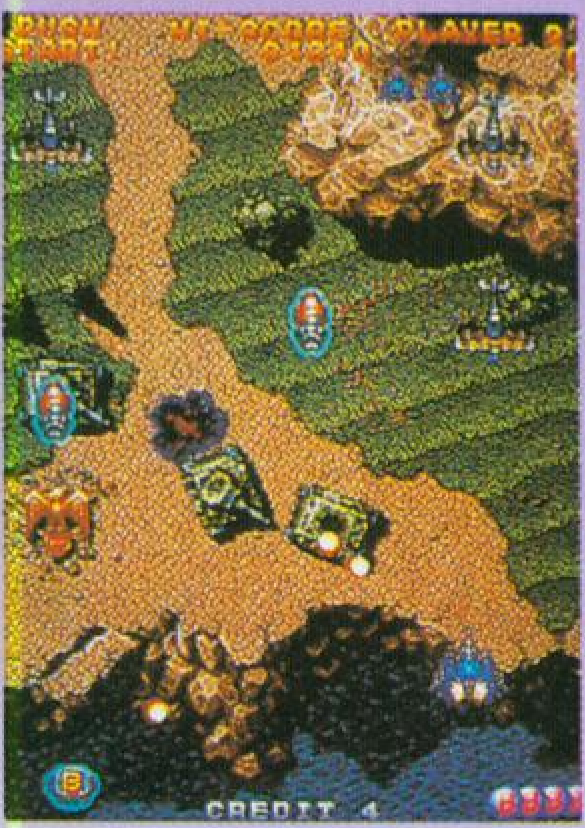
▶恐怖的爆弹，真不敢相信是自机的武器。



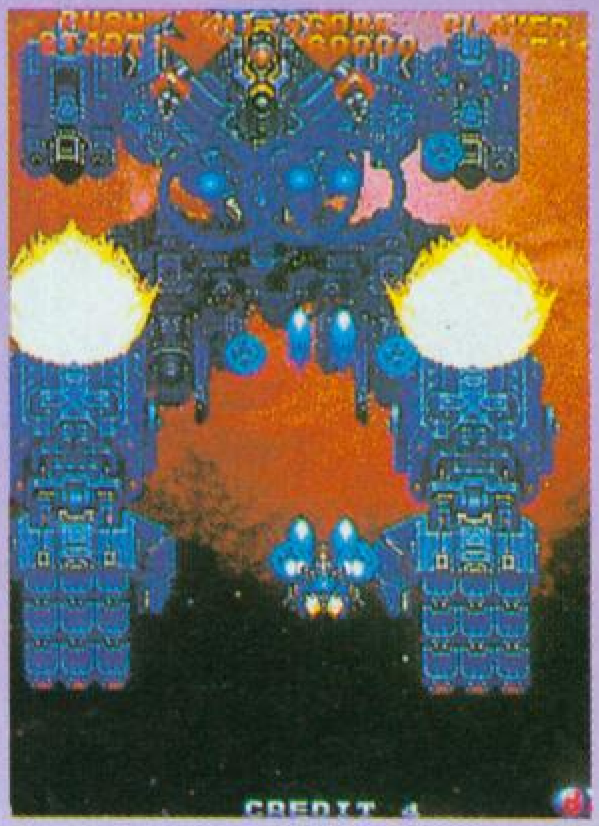
▶带有古代 STG 气息的弹力能量炮。



▶在很多老式 STG 中都能见到这样的版面。



▶老套而令怀念的超大型首脑。



★★★★ 硬體

· 圖形
背景
背景
畫面顏色32
垂直，拉長
2層背景可供放大，
1 層 Graphic L

· 系
CPU 速
系統 VRA
DMA

· 動畫
呈現主角數目
呈現主角尺
主角可供使用
主角可
主角可



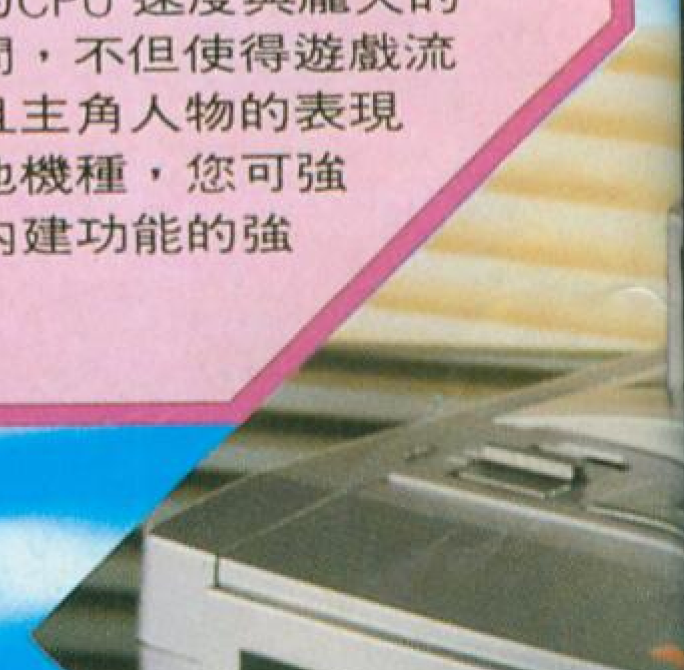


鳥籠院

三國志武將爭霸

COMBAT & FIGHTING

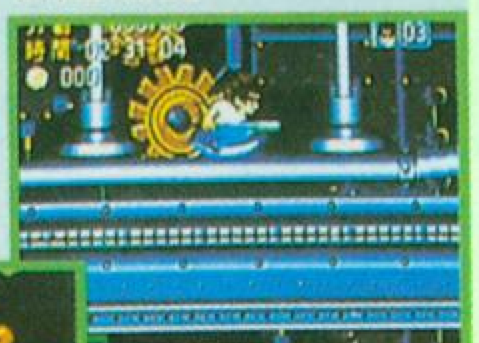
漂亮的三層式背景捲軸與不惜血本製作出擬眞細緻的人物動作與造型，加上水面幾可亂眞的波動與倒影，更因爲快速的CPU 速度與龐大的影像記憶體空間，不但使得遊戲流暢度極佳，而且主角人物的表現張數超越過其他機種，您可強烈感受到硬體內建功能的強大型電玩。



本土化 · 中文化

再好的電玩軟體，若是充斥著看不懂的文字及格格不入的東洋文化，它終究是沒有本土生命的，本土化與中文化已經是電玩界不可抵檔的潮流，A'can傾全力來推動這股風潮。


中華職棒聯盟

音速飛龍

音速飛龍

嘻遊記

通俗熟悉的人物



超級光明戰史

清晰流暢的中文


非洲探險

邪惡之子

特色 ★ ★ ★ ★

理功能・
最多5層
色功能
色當中選 256 色
縮及倒影效果
及旋轉，並外加馬賽克效果
可直接貼眞人圖片

功能・
達 10.6MHz
達 128K Bytes
高達3組

角功能・
到 40/行 + 320/框
大到 256 * 256
高達 16/256 色
馬賽克效果
大與縮小

SUPER A'can

中颖电子(上海)有限公司
地址:上海市田林路 132 号 200233
电话:021—64086220



3D GRAPHIC

三度空間將是下一波的遊戲主流，A'can 的立體三度空間貼圖與捲軸，巧妙地結合雙重捲軸，放大，縮小，旋轉，垂直拉長，收縮效果，活生生地重現擬眞的公路賽車景物及險惡的地底立體式迷宮。



地心歷險記

暴走族之戀

本土化・中文化

通俗的人物造型——您我熟知的古今人物，全都進入了 A'can 電玩世界。
清晰流暢的中文字幕——高達一萬多字的系統內建字庫，小巧清晰的 12*12 字體讓您的眼睛舒服無比。
令人感動的故事劇本——著名編導親自執筆的超級鉅作您怎能輕易錯過？虛幻時空發生的可歌可泣精彩戰史更在等待您探險體驗。

活潑生動的劇本



超級光明戰史

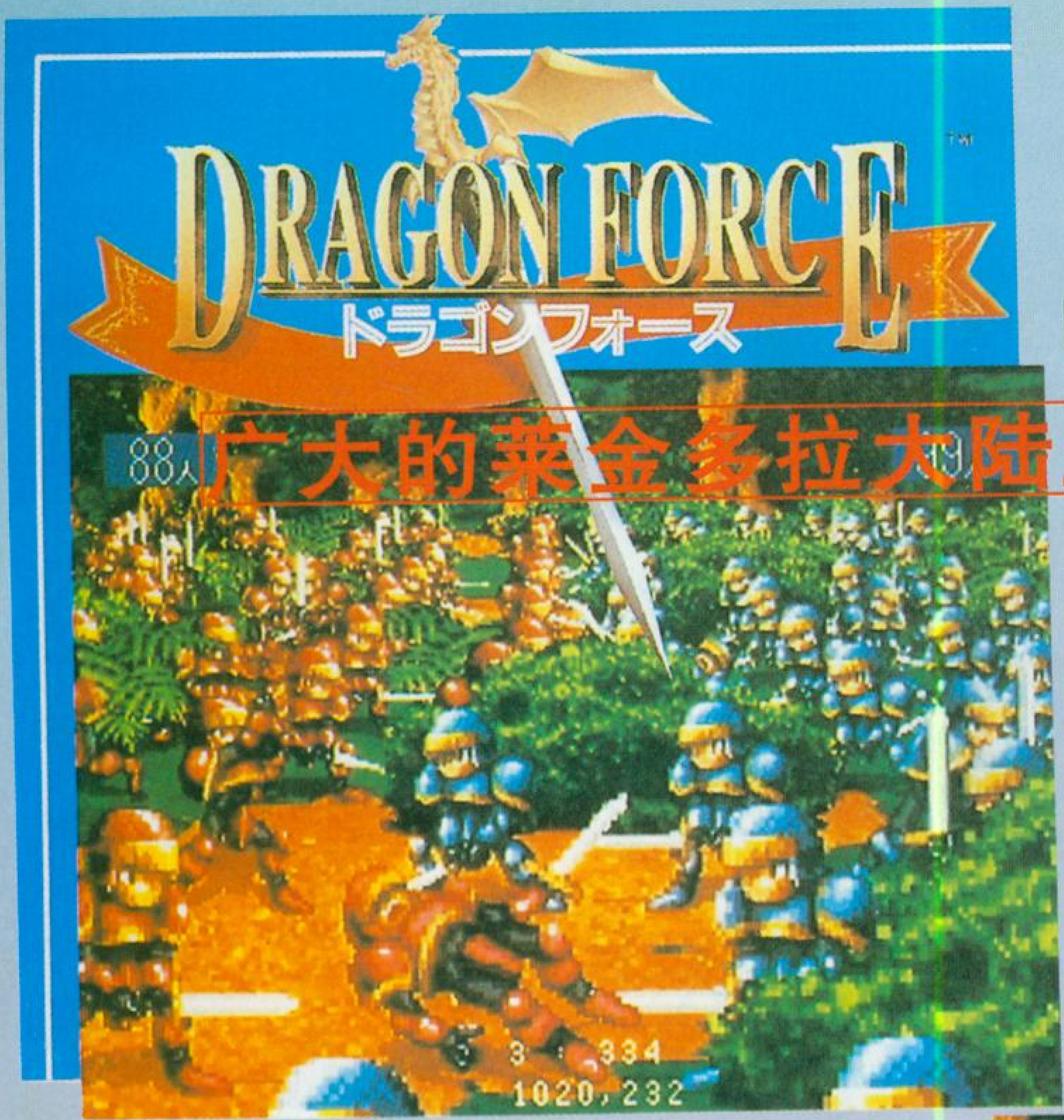
邪惡之子

恐龍戰記

嘻遊記



福爾摩沙大對決



龙之力量

机种SS	厂商SEGA	类型SLG	媒体CD-ROM

广大的莱金多拉大陆上王子冒险的故事!

在莱金多拉大陆上,有许多小国家相容共存。但是梵塔利亚帝国的国王——被称作狂暴狮子的高尔达克却一心想将世界据为己有。于是乎,大陆上八个国家开始了战争,故事从此开始。

治理好国家不但要打赢战争,而且要搞好内政。





壮绝的战斗,一百人对一百人!

战斗是由一名主将率领最多99名士兵进行的肉搏。



每个国家都要组建自己的军队。



战略重视型

说得俘虏要看武将间的因缘关系及性格是否合得来。



战斗会在不同的地形中进行,士兵的种类也多种多样。









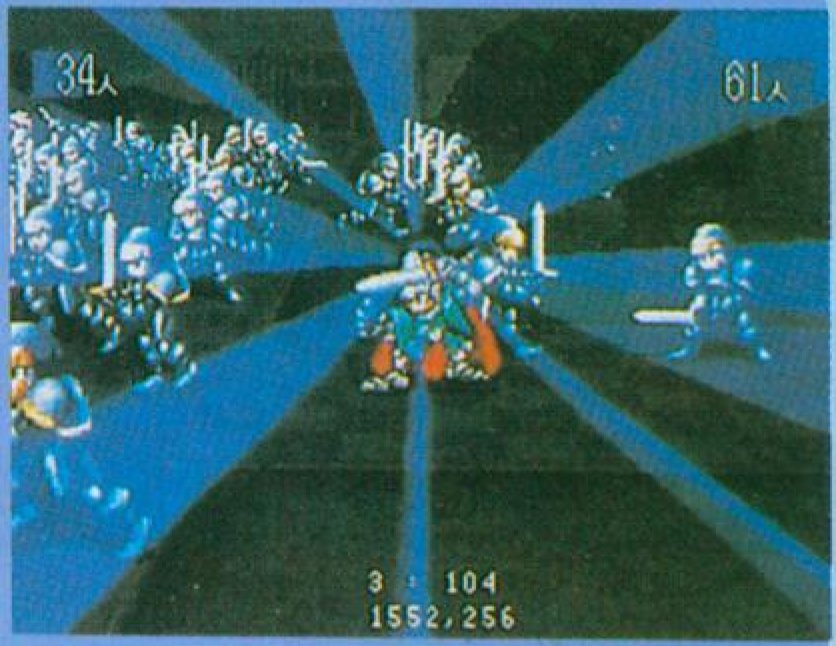


武将的攻击方式很多，并且攻击的动作很有迫力。



武将的必杀技分解动作特别公开。

武将可以使用各种魔法。





兵种的相克性及地形效果要考虑周全。

机种 SFC	厂商 NINTENDO	类型 ACT	容量 32M



超级大金刚 2

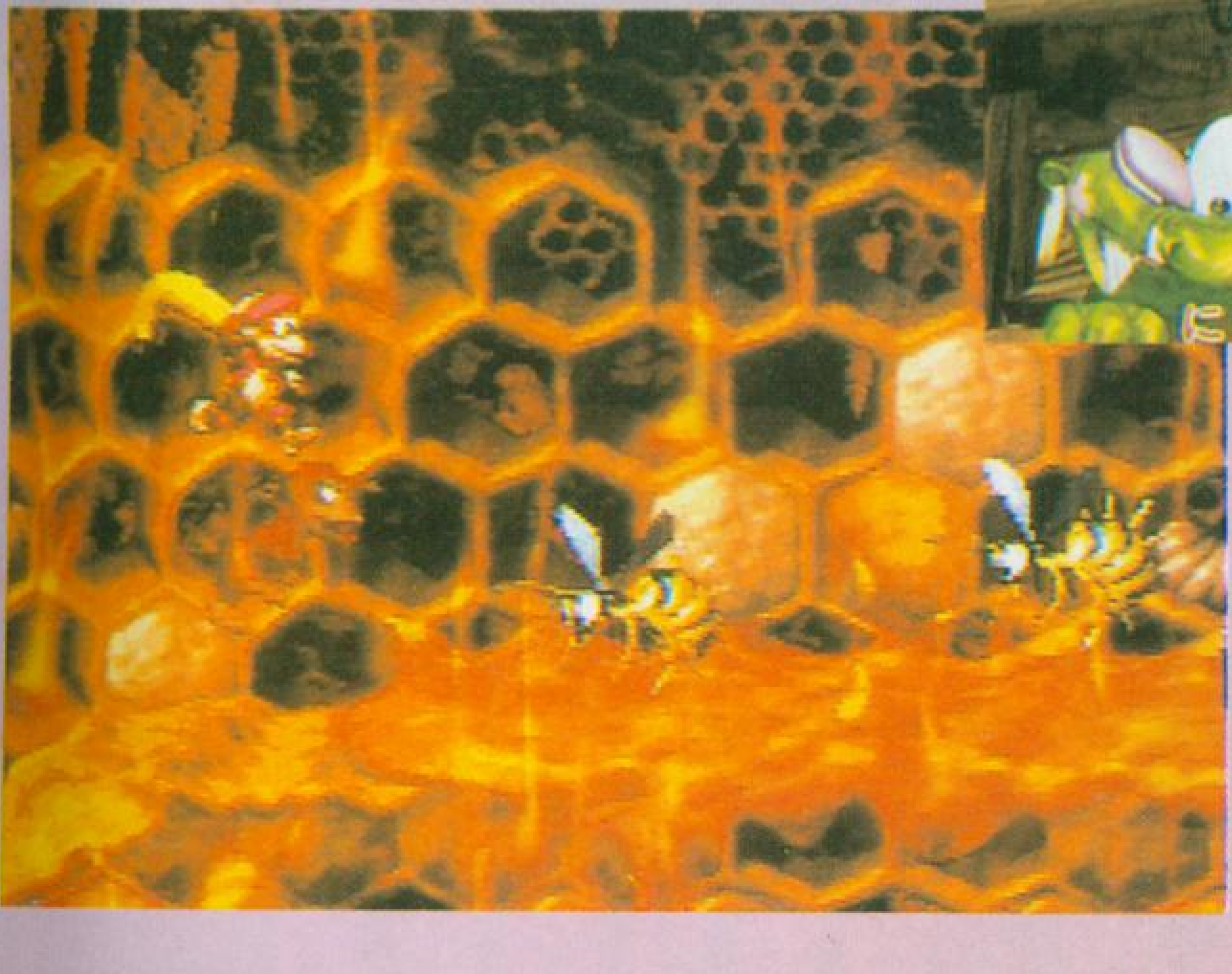
曾经深受欢迎的 ACT 巨作《超级大金刚》，如今已经有了二代啦！

游戏依然以横版的方式出现，有两只可爱的猩猩作主角，沿途收集失落的香蕉，并打倒各种挡路的讨厌鬼。游戏画面比起一代来可以说是有过之而无不及。可见任天堂及英国雷瑞公司联手出品的游戏，真是发挥了超任主机全部机能。

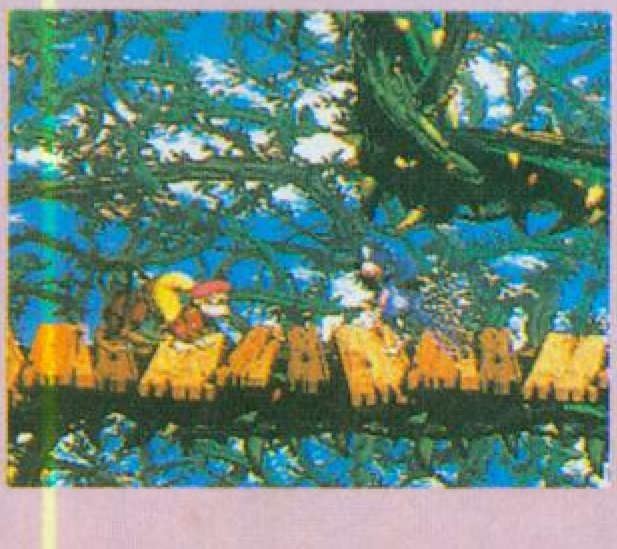


小猩猩还要在空中进行战斗。

这里对蜂巢背景的描绘可谓登峰造极！



背景图案更富有立体感。

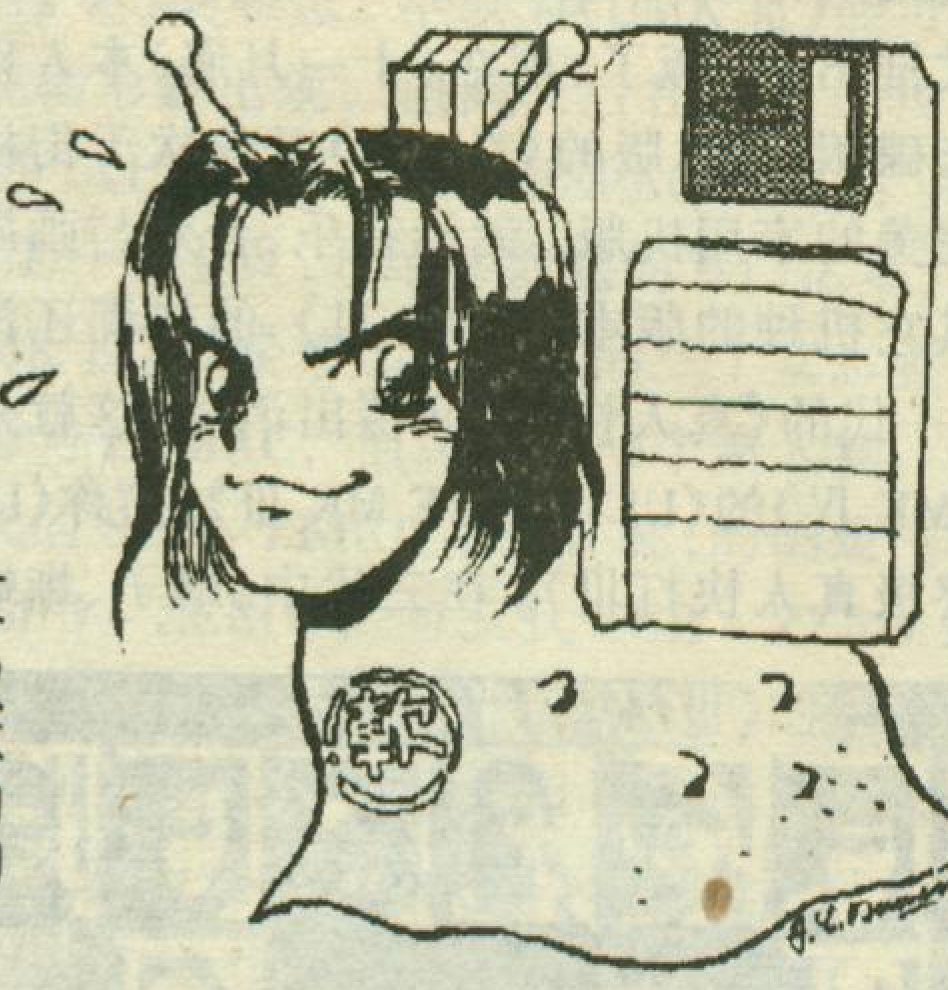


打倒这些可恶的海盗。




新蜀山劍俠
風雲變色、震撼人心，且看話說從頭！

无心冬眠



文/软体动物

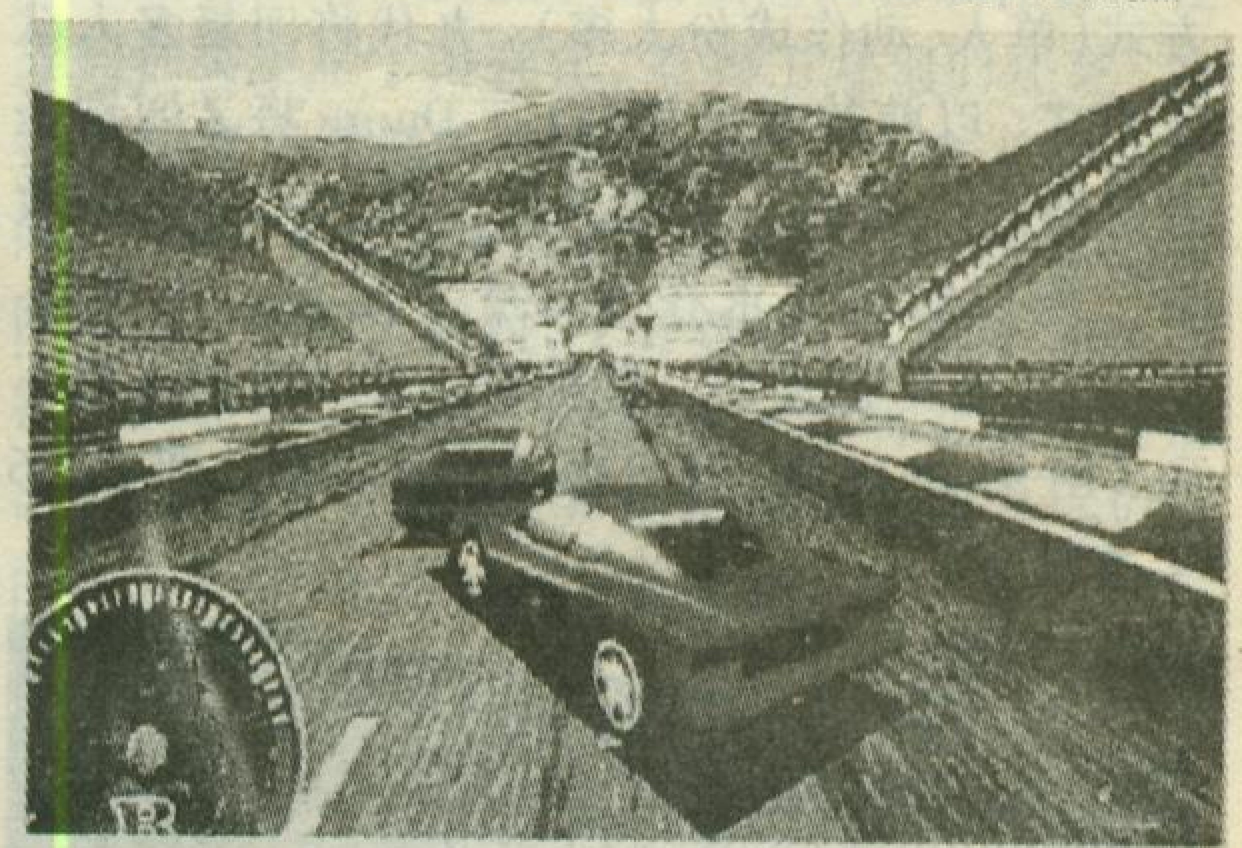
在寒冷的冬季，许多动物都停止了往日的活动，开始了漫长的冬眠。但是，软体动物是不会冬眠的。大量来自杂志、INTERNET的消息怎能让人(不，是动物)入眠呢?

首先，一个让人振奋的消息：国内的玩家今后不用再玩盗版的《软体世界》游戏了。因为《软体世界》已经在国内发行他们自己的游戏了。为了打击盗版，《软世》这次向国内市场投放了一批高档次，高品味，低价位的光碟游戏。第一批的游戏有《大银河物语》《黄飞鸿》《射雕英雄传》《笑傲江湖》《九五真龙》《超级大富翁》《时空特勤组》《倚天屠龙记》《鹿鼎记》等九款，全部以光碟形式推出，每套只售人民币49元。高质量的光碟，精美的手册和包装，才售价49元，这样恐怕各位玩家对盗版游戏就失去兴趣了吧！万众期待的《三国演义Ⅱ》在一再“跳票”(跳票：没能按期推出，一再拖延)后，终于决定在1月14日在台湾省推出了，并且为了防止由于台湾省与国内不同期推出，出现盗版情况，《三国Ⅱ》将会两地大约同时上市。记住，《三国演义Ⅱ》可是两张CD的大容量哟！此外智冠还有许多强片也将在国内相继推出，有《新蜀山剑侠》《天龙八部》《刘伯温传奇》《神雕侠侣》。哎呀呀！我的口水都流到纸上了。这么多好东西，一定要买正版。

下面，让我们来看看国外的新游戏吧。SIERRA公司继7张光碟的《幽魂》推出后，又将推出四张光碟容量的《狩魔猎人Ⅱ—心魔》。《狩Ⅰ》不知玩家是否还有印象，真是很不错哟，本来笔者都快玩到头了，可是这时俺的硬盘“咔咔”了，惨！二代也采用时髦的真人实景拍摄。所有场景都是在德国实景拍摄的，该游戏的发行日期还没定，所以4CD的容量看来也是暂定的了。PC上的赛车游戏拿的出手与SATURN比一比的以前只有《NASCAR》，现在EA制作的《致命快感》(《NEED FOR SPEED》)绝对可以让《DaytonaU. S. A》靠边站一站。该游戏为320×200与640×480两种析度，需在486—66以上CPU，8兆内存以上的机器才可以跑起来，不过真要想感受致命的快感，恐怕要奔腾100了。ORIGIN的《铁血十字军》在国外已经发行了，国内可能已经有人玩上了。它的《银河飞将4》还没推出，但另一款大手笔制作又正在加紧制作中，那就是《生化法师》(《Cyber Mage: Darklight Awakening》)《生化法师》总体上看是个Doom Too的游戏，但也加入了RPG的成份，游戏的故事内



▲《狩魔猎人Ⅱ》剧照

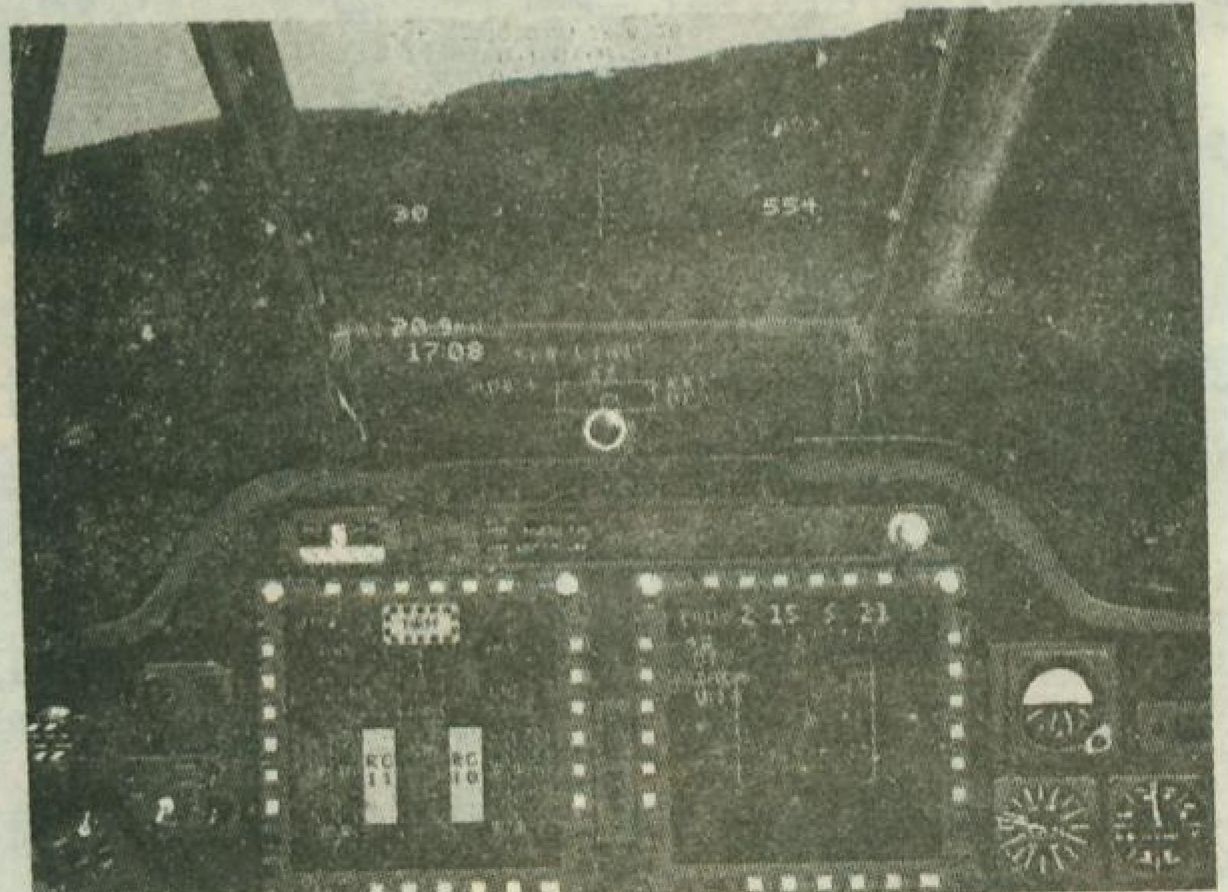


▲《致命快感》足以致命



▲《生化法师》中敌人更加生动

容大概是改自某部著名美国漫画，所以在许多地方是用漫画来交待剧情的。目前《生化法师》还只能看到一些开发画面，不过有人说：《生化法师》有着成为“杀人级”游戏的各项要素。说起ORIGIN有人会问起《创世纪9》的情况，从INTERNET上的资料看来，《创世纪9》的正式名叫《ULTIMA9－ASCENSION》（《创世纪9—升腾》）由于八代游戏的失败，九代将不再适用八代的方式(单人，动作成份太多)。九代将回复多人队伍模式，以前的老友IOLO与Dupre将又回到圣者的身边。另外，由于九代中加入不少新的效果，所以游戏要求在Win95下运行。由于ORIGINO想给创迷们一些惊喜，所以现在还看不到《创9》的画面，而且据说发行日期也推到96年圣诞节了。



▲《AH－64D》动画

另外提一下，ORIGIN曾经制作了不少飞行模拟游戏。在推出《WING OF GLORY》后，一直没有新飞行模拟游戏的消息。最近听说ORIGIN又在制作一个叫《AH－64D LONGBOW》的直升机模拟游戏，详细的情况还不太了解，但从开发画面看颇象以前的《CONANCHE》不过技术肯定要高多了。

前几期介绍的《真人快打Ⅲ》在10月份已经正式推出PC版了，现在(十一月底)本人也得到了光碟版。PC版的《MK Ⅲ》是仅次于街机版的最完美的家用机版。无论音乐，音效与画质均强于其它机种的版本。《MK Ⅲ》的热潮还没退去，新一代的《真人快打》又传出消息，这就是可称为《MK Ⅳ》的《ULTIMATE MK Ⅲ》，简称《UMK Ⅲ》(终极真人快打Ⅲ)。在三代中，蝎子、蜥蜴人



▲《UMK Ⅲ》的选人画面



▲SCCKPION VS.MILEENA

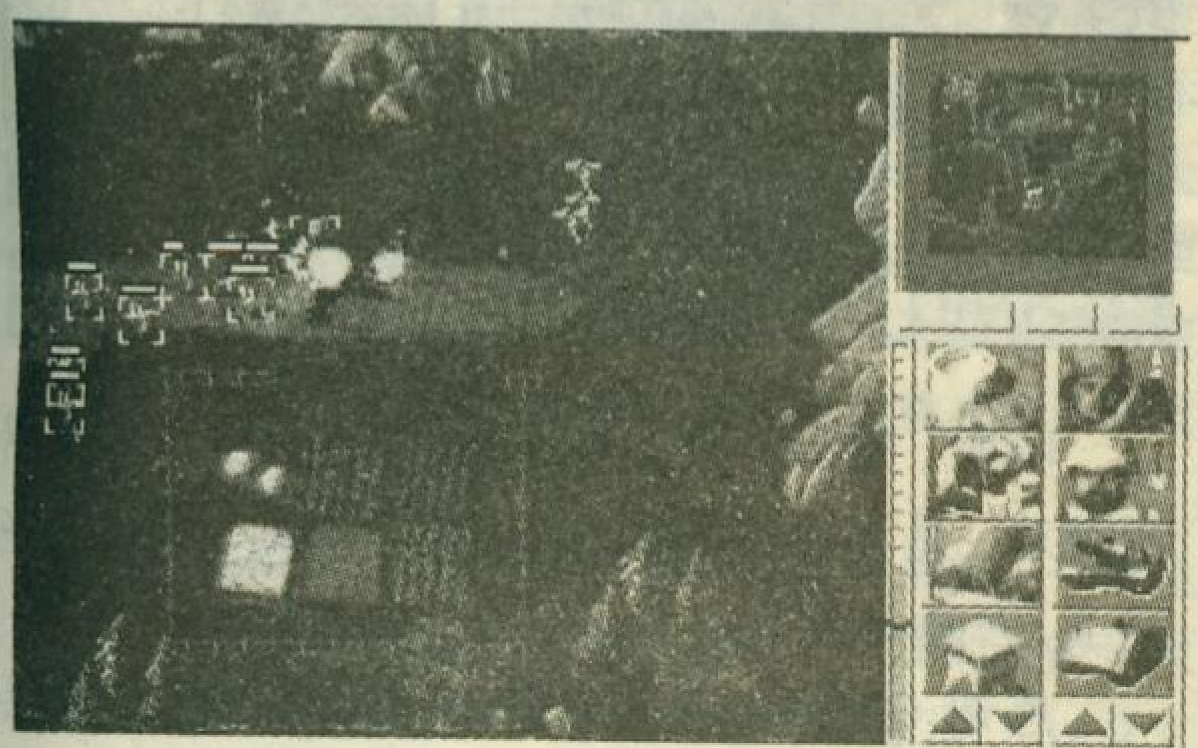
与孪生忍者姐妹都不见了，但在《UMK Ⅲ》中，他们将再次登场。此外，还有三代的隐藏人物JADE也做为一般人物出现。其它新人有ERMAC，GORO(一代中人物)，ErinMac(ERMAC之妻)，SKELETON，Zazuka，Napalm，W.J.Clinton，RushLimbouyh，Newt Gigrich，Bob Dole，Stephenopous，Thatcher boutros Ghali等等。在前

三代中的刘康据说不会出现，因为他被ERMAC干掉了。这个消息来自INTERNET上一篇二万多字的《MK》系列故事，看的让人脑中充满了对《UMK Ⅲ》的联想。本以为《UMK Ⅲ》能可以全新的人物形象出现，但两天后在一个比较正统权威的《UMK Ⅲ》HOMEPAGE(注：HOMEPAGE——主页，介绍某话题的专门区域)上看到《UMK Ⅲ》只是增加了二代的三个女忍者二个男忍者与ERMAC，但又有了一个新人物，是来自一代的SUB－ZERO(不要怀疑，的确是一代型象的SUB－ZERO)，与三代SUB－ZERO并存于《UMK Ⅲ》中。到底哪个《UMK Ⅲ》的消息是真实的要到96年了。从一段4兆多的《UMK Ⅲ》的AVI电影中看出《UMK Ⅲ》将延续三代的风格与界面，但人物看起来更真更立体了。据传闻《UMK Ⅲ》将在95年的最后一个月推出。

刚才提到卡曼奇，那就是说一下NOVALOGIC公司(千万别同出《诺瓦风暴》的PSYGNOSIS公司搞混)NOVALOGIC公司的前作《钢铁雄师》推出后，反应冷淡。NOVALOGIC公司痛定思痛，推出了新的《WEREWOLF VS COMANCHE》(《飞狼大战卡曼奇》)表面看《飞VS卡》是把以前的游戏拿来来重做，实际上还是加了不少新东西的。简单说《飞VS卡》是以前《卡曼契》的多人对战升级版。这个游戏是支持8个人在网络上对战的。另外，在画面上也有了许多的改进，如加入了半透明的烟雾，湖水表面的反光，以及直升机抬头时座舱框架的变化，虽然《卡曼奇》这个游戏做的很漂亮，但由于简化了，模拟的操控，对狂热的飞行模拟迷是构不成吸引力的，但喜欢网络对战或喜欢《DOOM》的朋友到可以找来疯玩一阵。



▲《C&C》我军基地

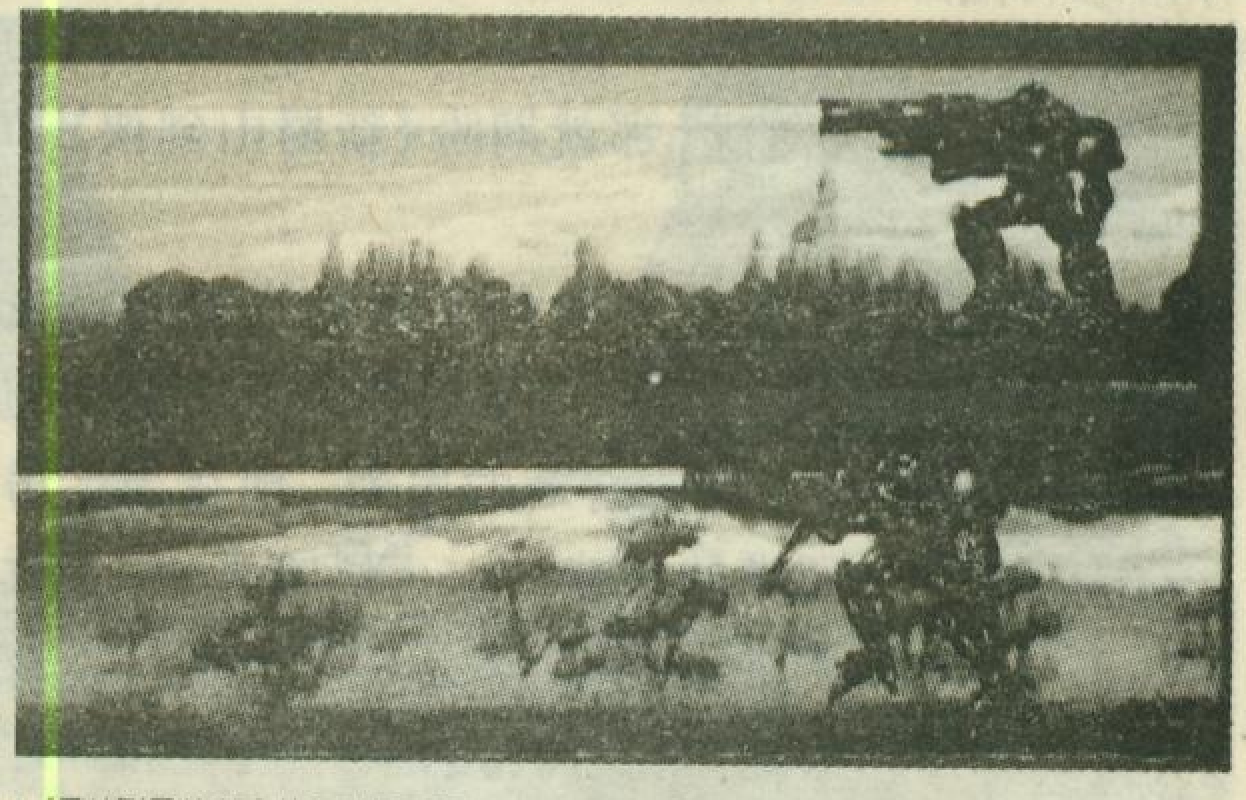


▲《C&C》中两军发生冲突

WESTWOOD让人想到的就是《凯兰迪亚》与《沙丘》系列，那个制作了近两年的《黑暗王座Ⅱ》也不见消息了。要说WEST WOOD的新游戏，现在谈《COMMAMD & COMQUER》好像有点晚了。这个游戏继承了《沙丘Ⅱ》的一些要素，但与《沙丘》系列根本没有任何关系。战场是在未来的欧洲大陆与非洲大陆上展开，玩家在操控GDI与NOD两个组织中的一个，边开采一种类似水晶的矿物，边完成难度颇高的各项任务。任务的种类也趋于多样化，有捍卫基地的任务，有特种指挥官单枪匹马摧毁敌营，还有大部队抢滩登陆等，并且是多线式的征服路经。《C&C》在网络上支持四人对抗，十分热闹。从国内BBS上得到的非正式消息，WESTWOOD将在明年初推出《C&C》扩充任务，并且在96年底推出SVGA的《C&C Ⅱ》也不知是不是真的。

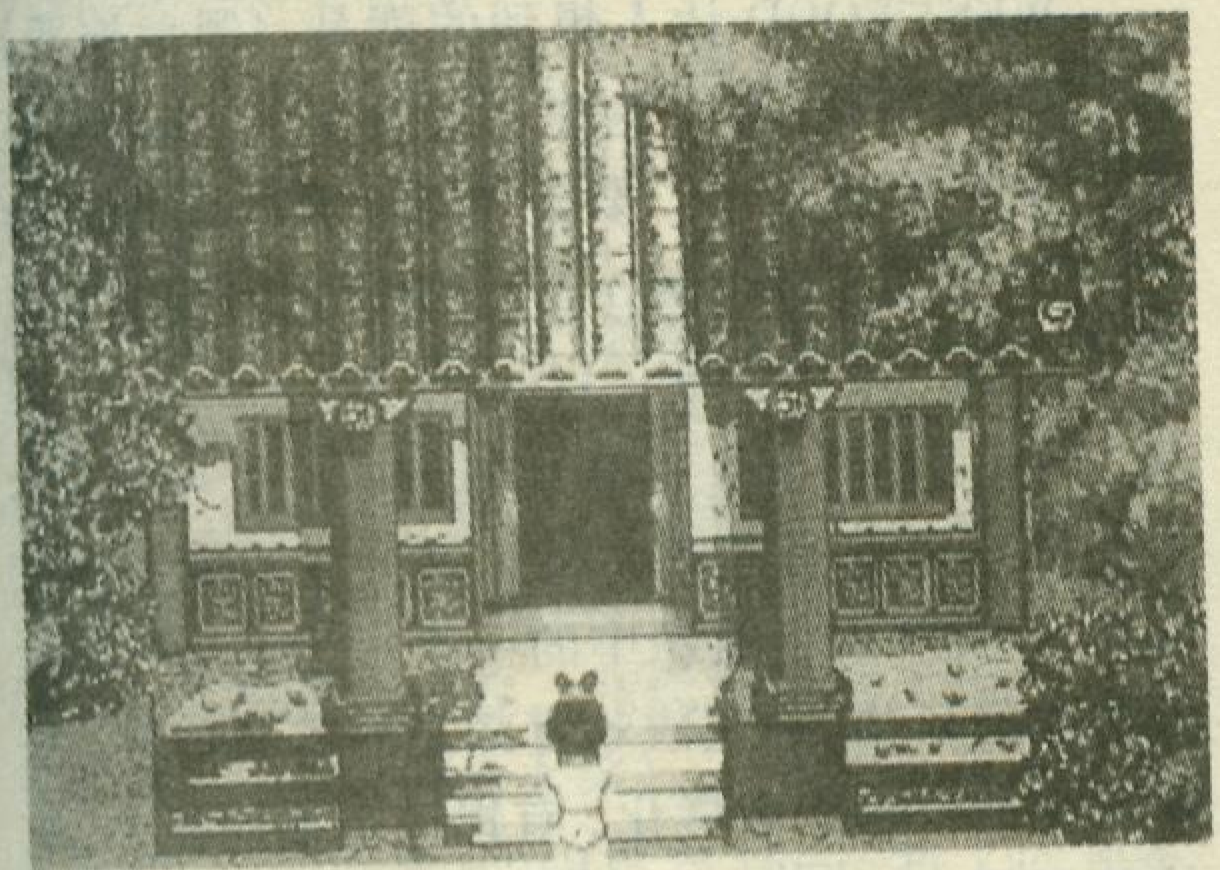
谈了太多英文游戏，喜欢中文游戏的朋友会对俺发怒的，现在就说说中文游戏吧！

《烈焰钢狼传》！听起来很COOL！这是一个640×480 256色的2D战略RPG。玩家扮演的是战斗机器人佣兵团“死亡骷髅”的领队“钢狼”布



▲《烈焰钢狼传》华丽的画面

莱克，率领自己的一班弟兄们，反抗叛军克劳萨，救回自己心爱的公主，又是一个“英雄救美”的故事。在游戏中，一共会出现数十种的未来兵器，个个都是英俊潇洒的机器人？好象有点用词不恰，但“COOL”一词前面已经用过了。唉！编辑最怕词汇枯竭了。《烈》中的战斗活画相当华丽。各位有没有玩过 SFC 的《机器人大战》系列，现在您在 PC 上也能看到一样的战斗了，而且是 640×480 的哟！该游戏由《软体世界》制作发行光碟。别担心，各位国内玩友也能玩上正版的。

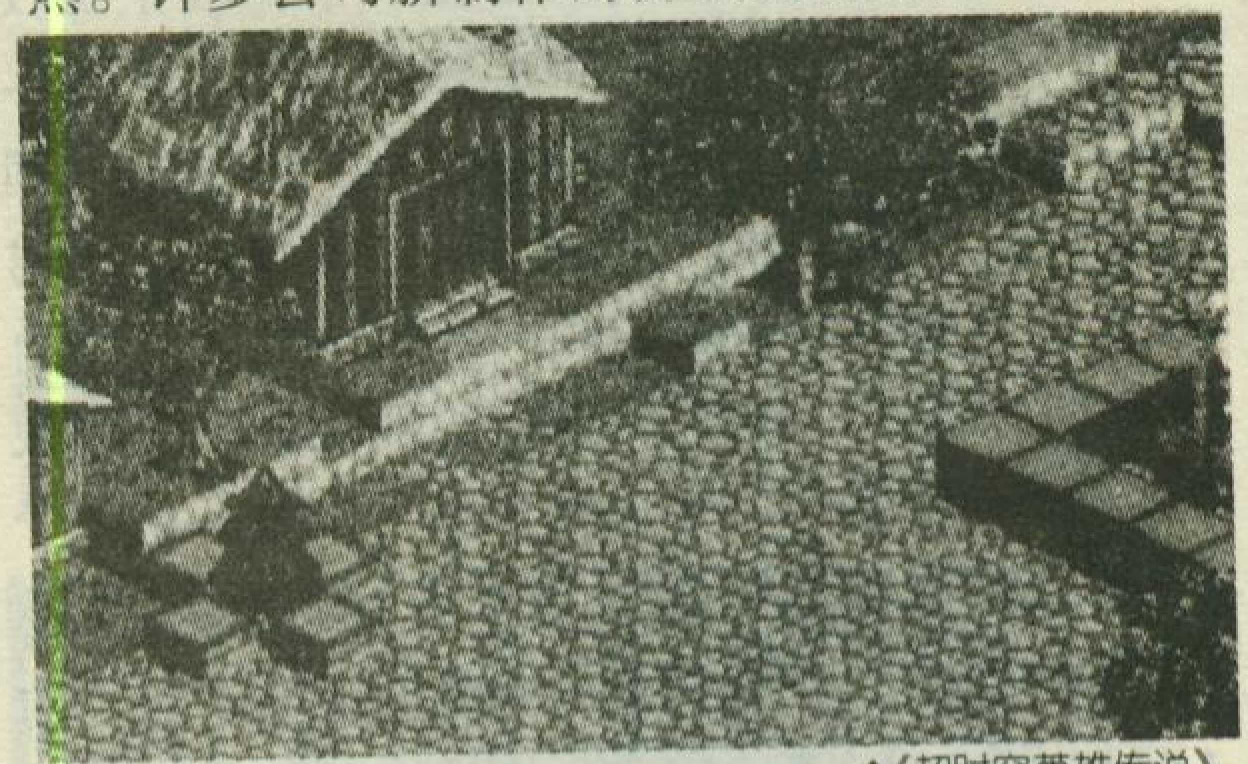


▲《新蜀山剑侠》

《仙剑奇侠传》的推出无疑给中文 RPG 的制作者带来了许多压力。《软体世界》的新作《新蜀山剑侠》也许是个能与《仙剑》分庭抗礼的游戏了。《新蜀山剑侠》的故事是还珠楼主原著，倪匡改编的武侠故事。故事讲的是主角，一位妙龄女少侠，由于天生急公好义，乐于助人，从而牵连出一椿多年前的不共戴天之仇。游戏中并不是把杀敌升级做为玩家的主要任务，而且让玩家扮演主角去解答一些隐居的前辈怪人们提出的难题。轻松的剧情加上幽默的对话，反映出修道人的智慧和小市民的无知贪婪。如果你在玩过《仙剑》后有一种失落感，那就期盼《新蜀山剑侠》的推出吧。

您一定还记得前一段华义国际代理的《魔域传奇》吧，那是著名的日本的吴氏工房制作的 SLG。有鉴于玩家对此游戏的厚爱，现在吴工房又制做了一个同类的游戏——《黑暗天使》。故事叙述天使长阿尔卡德在一场人神之战后，被放逐到魔界的命运。在《黑暗天使》中，增加了许多《魔域传奇》中没有的东西。如战斗时允许打开许多窗口来查看人物的情况，又如在混战时会从人群中冒出许多嘶喊叫骂的语言气球。相信《黑暗天使》能给各位 SLG 迷许多欢乐的。

最近中文 RPG 与 SLG 似乎掀起了一阵模仿热。许多公司新制作的游戏都能让人一眼看出



▲《超时空英雄传说》

是模仿超任上刚推出不久的几部大作。先看看《超时空英雄传说》吧。故事是传统又老套的人魔大战。开发画面看起来真的很漂亮，但让人立即脱口而出的是“这不是《皇家骑士团Ⅱ》吗？再看看鹰扬资讯的新作《终极任务 Z》。不用说，光听名字就让人联想到超任年初的人气大作《前线任务》。一看画面，果不出所料，除了画面比《前线任务》要糟糕许多外，大部分都是学自《前线任务》。唉！鹰扬公司什么时候才能提高美工水准呢？此外，还有欢乐盒公司代理的《神剑传说Ⅱ》。据说《神剑传说Ⅱ》是超任的《神剑天下》的续集，不过看起来做的很不错的。希望这几家公司在美工水平提高后，再提高一些独创性。



▲《神剑传说Ⅱ》

哈哈，看到了吧，软体动物为了给大家介绍新游戏，是不会去冬眠的。写了半天，也真有些困了，去睡觉吧！

感谢《软体世界》北京公司张志宏先生提供资料。



为正义和荣誉而战

——《炎龙骑士团 2》评析

文/张峰

相信诸们对《炎龙骑士团》仍然记忆忧新吧，在当时大宇《天使帝国》前后两个重镑炸弹的轰击下，依然强的生存了下来，成绩确实不凡。

今年初，汉堂再接再励，推出了《炎龙骑士团 2》(以下简称《炎 2》)。雷特王子(应该叫雷特国王)的子索尔因不愿继承王位，而和好友亚雷斯(一代中XX人的儿子)去后山过招，没想到发现了一位迷人的小姐昏倒在地，正想来个王子吻醒睡美人，不料，还有个护花使者——忠实的机械人盖亚(扫兴!?)，待姑娘醒后询问，方知名曰悠妮，自称丧失了记忆，对自已的过去遗记殆尽，并且凄楚的请求索尔护送她回家，于是我们的王子欣然应允——原来是不爱江山爱美人，看来温莎公爵并非第一人噢!于是一行人踏上了斩妖除魔的的旅途。

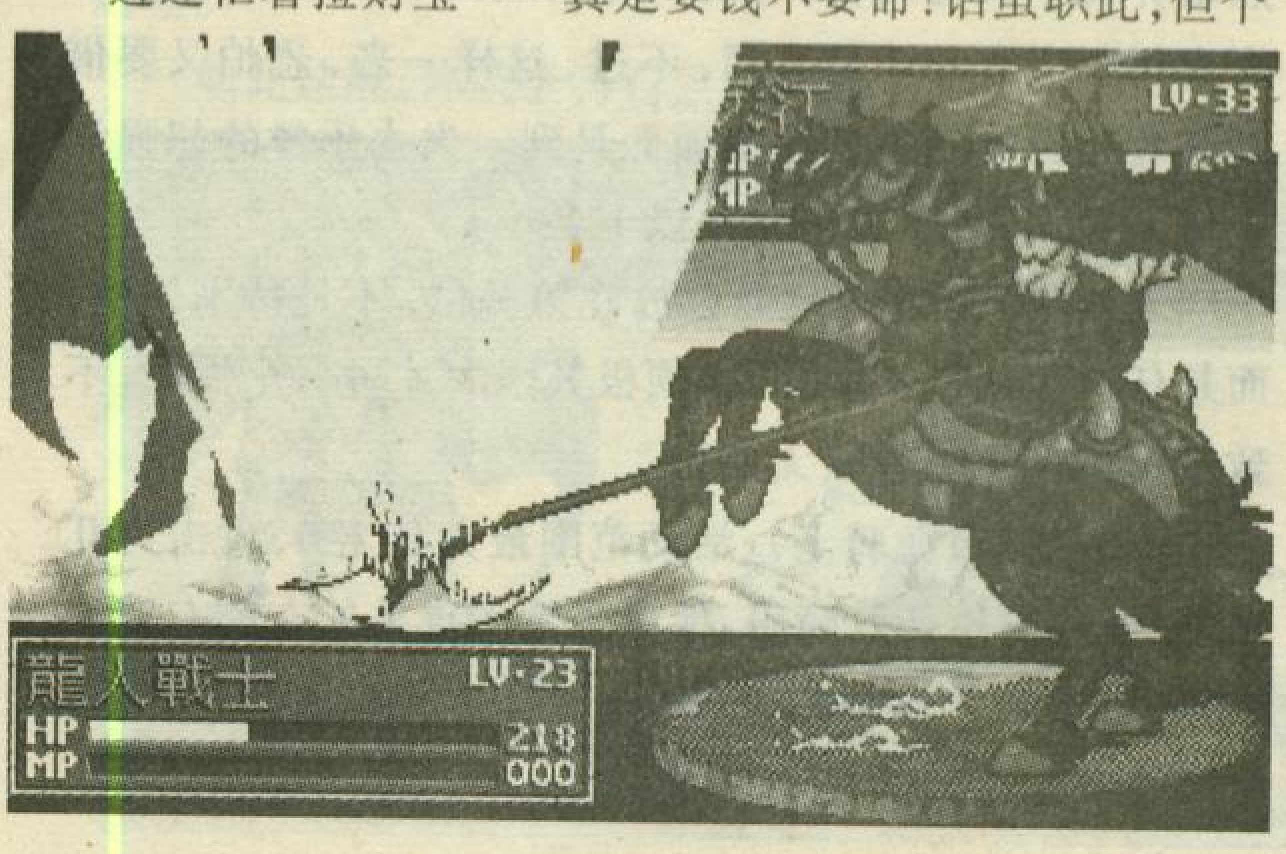
为人推崇的作品

《炎 2》的操作性延结实前代的流畅及灵活，并且所有命令均变为图形表示，看起来一目了然。它的画面解析依然为 320＊200＊256 色模式，故而呈现粗糙之感，不过，就象《天使帝国》系列代表了唯美派的风格一样，它求的是一种粗坊与豪迈，用幻想的翅膀把玩家带入了那个战乱纷争，充满了魔法和浪漫的世界，这，或许就是欧美与日本这两大阵营交汇的产物吧。因此，《炎 2》一经推出，立吸引了大批战棋迷们的参与，获得了较好的评价。当然，它也有着相当的不足，这在后文有述。但是就画工与人物的刻画及其相关方面，汉堂还是花大力气作了改进。首先是切人战斗画面后，除了保持同屏人物显示，亦在某些人(例如弓箭手等)攻击时，添加了画面交替，大大增强了战斗的临场感，对于剧中人的造型，不仅服饰有较大区别，连每个人的战技及必杀技也无雷同，而且转职前后的装扮竟然作了彻底的改变，使得毫无意义的经验值变成了玩家的救命稻草。

当你看到自已辛苦培养的蜜蒂使用必杀技——音速刃 斩敌于绚烂的弧光下，看到贝克威力无比的火箭炮发出震耳欲聋的低吼(那年头怎么有这等玩意儿?)，以及兰斯洛特漂亮的四连击等等，相信我们都会为之疯狂；这是属于你的军团，弛骋沙场，数不清的战士为你而流血牺牲，直到最后一人……，站在胜利的辉煌下，那份成就感远超出了"光荣"一族的 SLG。

谈到必杀技，笔者认为这无疑是一个正确的改进，抛开个别人物的设计缺陷，作者的构思可谓匠心独具。索尔的破龙击，铁诺的炽焰刀，蜜蒂的光速刃，谢多的法术等等都极具气势，不仅华丽耐看，其威力亦不可等闲视之。笔者在这些人中首推蜜蒂，她发出的光速刃杀伤范围相当大，且可选择四面攻击于敌，象生命值为??? 的敌人，或许还可逃得活命，但也只剩半口气矣，一般的，甚至 HP 在 800 左右，依然成为剑下怨魂，好厉害呀!冷艳的剑气撩动着心弦，剑光弥漫了眼际，最美的享受莫过于此——无愧这'剑圣'的称号。

《炎 2》的魔法系统已然很是完善。大法师，祭师等职物的各种魔法应有尽有，象天火术，神雷术这些相当耗费 MP 的法术，气势磅砣，效果惊人。而诸如恢复术之类的小法术，是直接在地图画面上表示出来的，如此择重就轻，也是考虑到了玩家的感受，可谓用心颇细。有趣的是，选择使用地震术时，会看见地面在剧烈颤拦，发出轰隆隆的巨响，好象真的一样。在每关的地图画面上，仍与《炎 1》类似某些关变为了双层卷轴，使画面看起来更具立体(例如第 10,26 关)。增加了若干宝物箱，一边打架，一边还忙着捡财宝——真是要钱不要命!话虽职此，但个



别人物的武器防具就是这么捡回来的————武器店买不着。此外，有时激战正酣，突然冒出个小小插曲：兽人族想趁火打动，助纣为虐一番，但刚一露头，却发现情势不妙，结果是纷纷掉头，逃之夭夭，可谓虚惊一场，与一代及《天使》系列相比，《炎 2》的 AI 还算可以，记得有一次亚雷斯已濒临死亡的境地，周围没有直接控制的人物可去救他一命，眼看危在旦夕，没想到一 NPC 放弃了一击必死的残敌，调头施法，挽救了笔者的爱将，真是好感动！关与关之间的修息营地竟然“面目全非”，舍弃了一代中枯燥的固定选单方式，取而代之的是一幅幅交叉出现的立体场景，有酒店(SAVE/LOAD 及 RETURNDOS)，道具店，武器店，教会(复活及转职)，还有…??。进出某一处，噫?！汉堂居然利用了放大缩小的功能令人不得不佩服，佩服他们的良苦用心。《炎 2》之所心以成功，千万别忘了还有一点——分支居剧情的功劳。与一代类似，在某处怎么样一下，于是，哇！这个没见过！呀！那个人也不认得！结局吗，……?！总之，你将大吃一惊：怎么有如此多的未知事物啊？直太有意思，太过瘾！

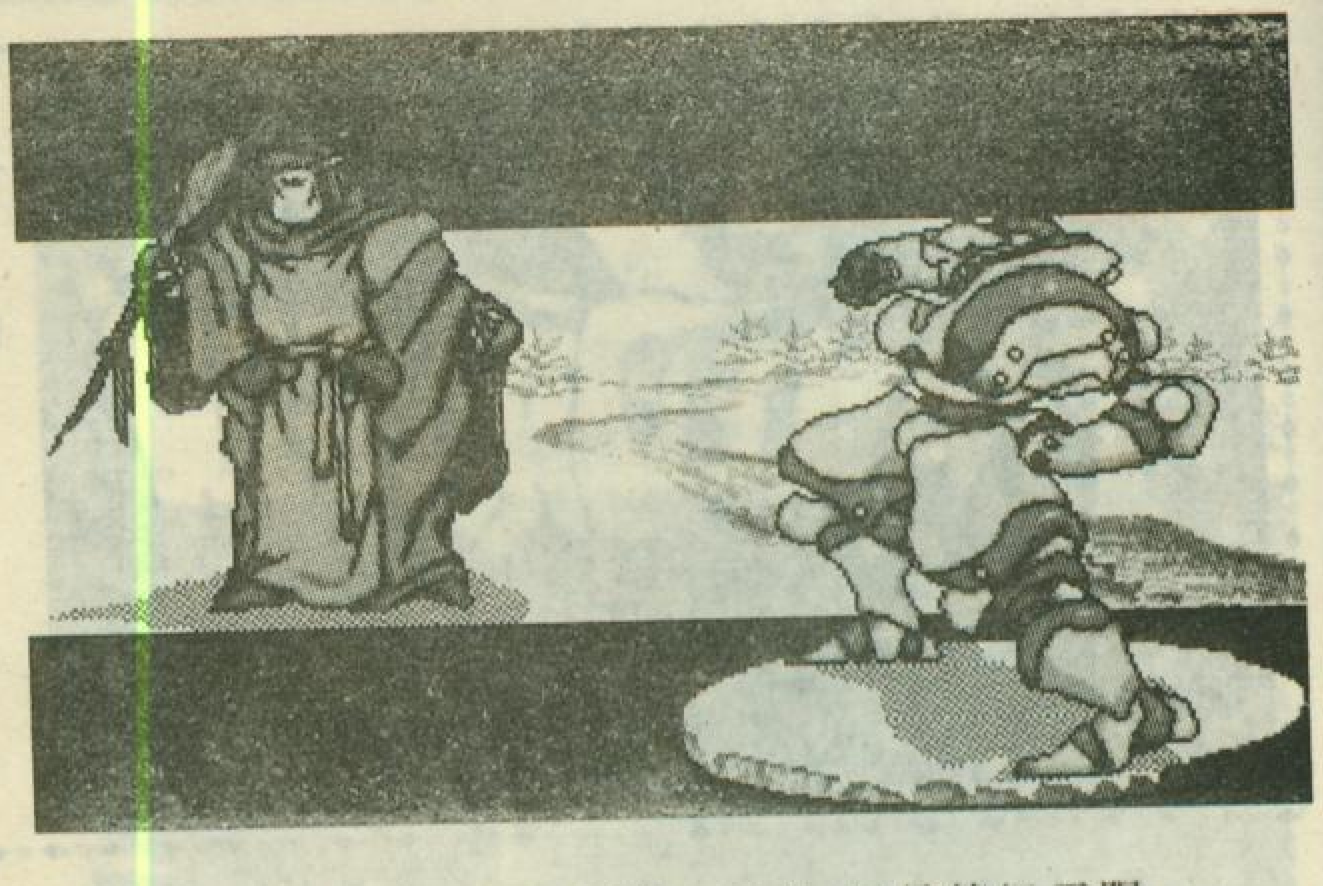
小心为妙

此类战棋式 GAME，对游戏者的手控性没有任何要求，只要熟悉每种职业的长处与缺陷(比如，移动距离，是战士异或法师，跨跃障碍的能力，每次战斗后经验值的增幅等等)，带全必要的装备，最后是游戏者运筹惟握的能力，请注意，这是决定成败的关键，对于一个新手或不注重战略战术的人来讲，每一次战役都可能是滑铁卢的重演，即使情况好一些，忠于你的战士恐怕已死伤过半，晚景凄凉矣——几乎如此，这当然不包括运用 TOOLS 的朋友。换作善于用兵之人，不用说，情形将要大为必观，越是靠后的关卡，自然越发显出每个人之间的差距。以上论点绝对适合《炎 2》。此还有一点，即转职的时机，鉴于笔者的经验，最好等级到顶点时(40 级)再转职，一定会给你一个意外惊喜的。二十来关的冲杀，将有不少志同道合者加盟我方，因而在出场人数繁多的不前题下，应重点培养几个关键人物。其实，每次战役不尽相同，用特长去应付相应之敌才是正理，不过，这样一来，恐怕又要借助某些强大的“朋友”才能面面具到。失去乐趣的超强肯定毫无意义，故而建议着重以下各位：

*索尔(剑圣)：之所以放在第一位，不是特别偏重，而是任一关他都不能死，必须极其强大才可保全性命，不致于 GAMEOVER。(无奈！)

*亚雷斯(龙骑士)：活动范围最大(9 格)，攻击力几乎最强，可逾越任意障碍。他可是笔者攻关的左膀右臂。

*悠妮(大法师)：魔法多而强，移动范围大。(这在魔法族中是少见的)



*盖亚(机械人)：没什么长处，只是等级无限。

*蜜蒂(剑圣)：前面介绍过她的必杀振动，往往是由于她的一击，而扭转了局面。如晨果想要取得胜利，还须依靠莎拉，洛娜，莱汀，兰斯洛特这样的龙(圣)骑士，以及希莉亚等三个射手，别忘了必不可少的法师一族。千诉您，笔者常胜的决 = 龙骑士冲锋在前 + 圣骑士殿后 + 射手拣漏 + 魔法师的大范围攻击！由于各人的爱好不同，可能所钟爱的人物有所偏差，但游毕竟区别于它物，要的是创意，因此，尽情发挥您无穷的想象，去创建一支只属于战略家——您的强大军团吧！

反　省

好的戏大家自然会务加赞赏，没有了批评，结果必然是停止不前。《炎 2》优势可谓明晰无遗，却也不可避免的出现了不少不尽人意的地方，笔者对它颇有微词的是，关于物品一项，汉堂的处理太糟糕。例如各种装备，在武器店买卖时，虽然告诉你使用它会对 HP、MP 等值的影响并伴有数值显示，但却无法获悉谁能拥有它或者它是来干什么的，以至于到了游戏后期，面对那么一大串人，只好一一试之，不胜其烦，希望今后能彻底改观之。此外会必杀技的人太少了，不过瘾。如果象龙骑士，圣骑士这样跑得远，杀伤力大的也有各自的那么一个绝招，岂非精采绝化，再有，必杀技的个人拥有量少得可怜——每人只会一种看家本领，未免有些小气，应该学学法师祭师，升了几级就多一种绝技，这样一来，恐怕《炎 2》的拥护者的数字将会昔非今比。在《炎 2》中，仍发现少许 BUG，仿拂白玉中的一点儿毗暇一样使人感到美中不足。首先，用秘技进入神秘商店时(指的是“木材场”)，动画小人不是站在门前，而是“骑”到了栅栏上，真有些滑稽！其次，在第 26 关，有一个“龙骑士”可转为“圣剑士”，但一转职就死机。

自从《天使帝国》1 代推出至今，洋洋洒洒，各方诸候均有大作奉献，究竟孰优孰劣呢。也许是《天》可爱的人物

造型为其笼络了人心，也许是它的多分支剧情设计吸引了玩家(最终会统一为一种结局)，也许，也许它是第一个推出的中文战棋，无论怎样，想要超越这个里程碑，并不是件容易的事，《天 2》的失败是个很好的例 子。看看这以后的新作吧：《高校魔影》，《精灵幻界》……，哪一个不是遵从《天 1》的设计模式，就连风格独特的《炎》系列，也难逃它的阴影笼罩。这或许只是笔者的庸人之见，或许战棋 GAME 理应如此，但愿是吧。

不知为何，挑灯夜战的结果，却连剧情都快忘记，想一想，似乎是按住了 SPACE 键飞快地跳过了对话，接下来，便是无休止的争战了。记得某位朋友说过：剧情没劲，对话又无聊，只要牢记“胜败条件”即可。倒也确实如此，那么，《炎 2》不如改各称作《战斗 2》，好象还贴切一些。回首观望，这又好象是此类 GAME 的通病，那么，是因为有了剧情，而不得不战斗呢？还是由于需要大量战斗，而不得已去拼凑剧情呢?搞不懂。

大家是否还记得《天 2》中葛底拉斯背叛的那一场，好好的魔法师，具然敢调转枪口，实在是可恨哪！当时笔者差点没把键盘给扔了，为什么？因为看着她最顺眼，于是乎重点培养，谁想到……，唉，想想剩下的那几个酒囊饭袋，呜呼，好惨！象这样令人想不到的虽然有时使人痛心疾首，但它绝对增强了游戏的耐玩性，给玩家一个外，有何不可！只可惜能想到这点的制作者少之又少。又比如《炎 1》，《炎 2》的隐藏剧情，就应极力赞美之，但也只是灵光一现，并无贯穿全剧之意，不由的颇为惋惜。今夏大宇的《仙剑奇侠传》可谓极上精品（虽然迷宫稍难走一些），它没有拘限于单纯的 RPG 范筹内，而是融入了多类游戏的要素（如 AVG），它的曲折动人的情节，醍醐灌顶般的音乐音效（这一点，《炎 2》是大大的不如）不知摧下了多少铁汉的泪水，简直可算作一部爱情悲剧片，笔者不认为这是扯远了，相反，这一切正好说明：成功的制作不能仅靠单一的模式，更不能抄袭照搬，要有自己的创意，这方面，“大宇”作出了榜样。它精心策划，发动了这样一次革命，但愿它能带动中国的游戏业，但愿汉堂能受其震撼，成为下一个风暴的佼佼者！我只拭以待。

最后，悄悄地告诉你

1. 在战斗地图时，按 F1，能看到全景图。

2. 在每关研究室间的息所，按 ALT(CTRL 或 SHIFT)+F1(F2－F12)可进入神秘商店。

＊第 2 章——酒店 SHIFT＋F1

＊第 3 章——武器店 CTRL＋F2

＊第 4 章——出口 ALT ＋F3

＊第 5 章——道具店 SHIFT＋F4

＊第 6 章——教会 CTRL＋F5

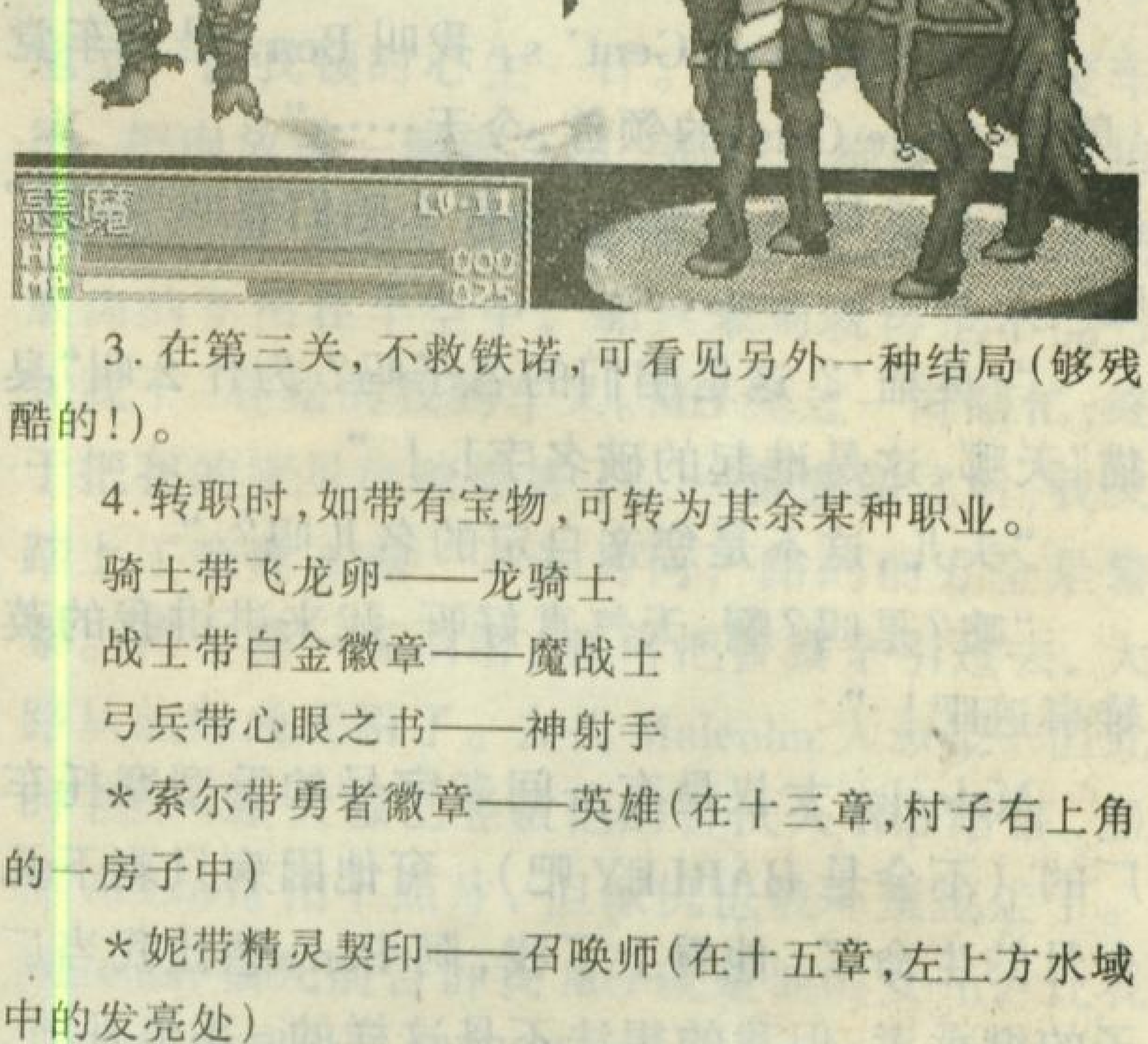
＊第 7 章——酒店 ALT ＋F6

写到这里，细心的读者已经发现了！密码的组合是按下列顺续排列的：

＊酒店—武器店—出口—道具店—教会（如此反复循环）

＊SHIFT—CTRL—ALT

＊F1—F2—…—F12



3. 在第三关，不救铁诺，可看见另外一种结局(够残酷的！)。

4. 转职时，如带有宝物，可转为其余某种职业。

骑士带飞龙卵——龙骑士

战士带白金徽章——魔战士

弓兵带心眼之书——神射手

＊索尔带勇者徽章——英雄(在十三章，村子右上角的一房子中)

＊妮带精灵契印——召唤师(在十五章，左上方水域中的发亮处)

5. 在第二十六章左下角有一无法控 制之神秘人物，但只要我方一人带有“控制中枢”(在十七章的宝箱中)在其下方 休息，此人可加入我方阵营。

6. 最后的战役拉上帷幕时，悠妮将要离我们而去，真是伤感！不琗别急，如果秀有“天空之轮”的话，战斗还将继续下去。

获得天空之轮的方法：在第二十一章，拥有全部五颗魔石以及索菲亚的黄金徽章，希而法会将它们变为天空之轮。

如此这般，你就会再行三次的搏杀。





极速天龙

完全攻略(上)

文/花京院典明

"Hi, ladys and Gent's, 我叫 Ben, 是飞车党'臭猫'(Pole Cats)的领首,今天……"

飞车党徒甲:"头儿,为什么咱们要叫"臭猫"呢?"

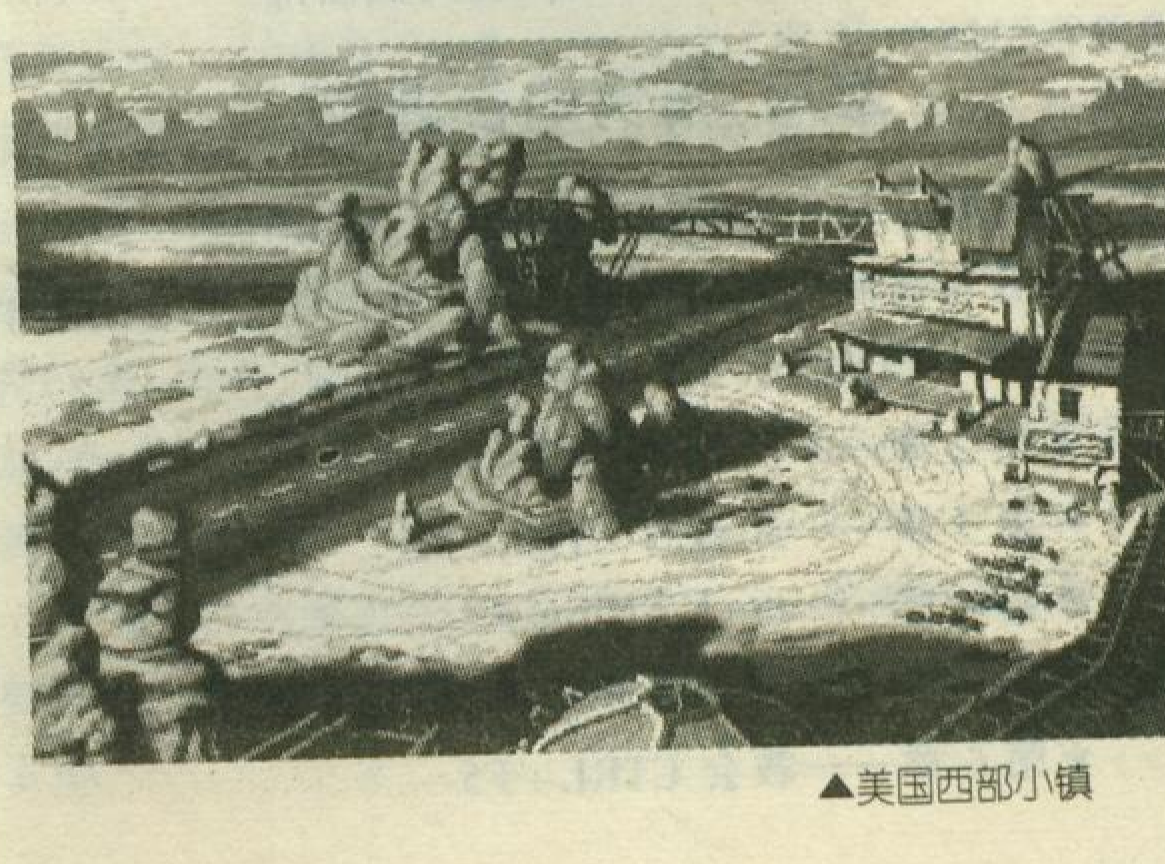
"'臭猫'? 这是咱们的名子吗? 为什么叫"臭猫"天哪,这是谁起的破名字!!"

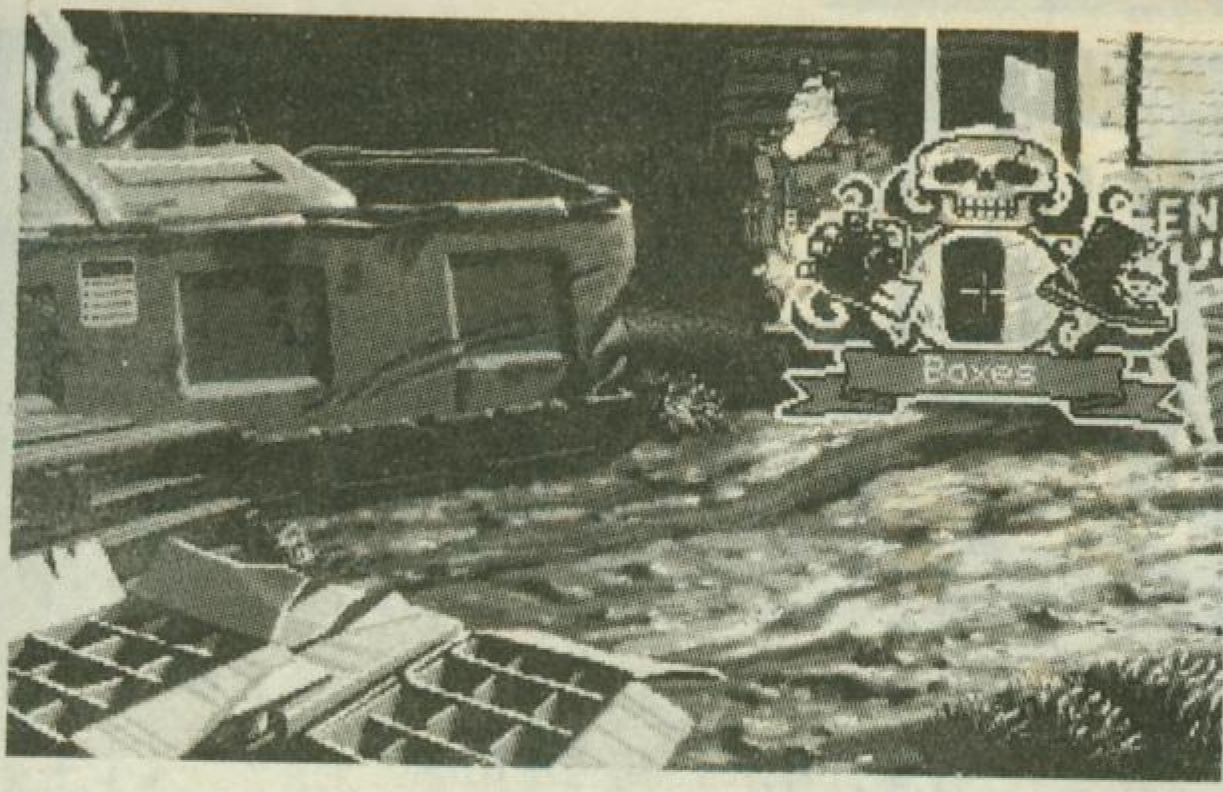
"头儿,这不是您亲自定的名儿吗?"

"噢?是吗?啊,天气真好呀,我来讲讲我的英雄事迹吧!"

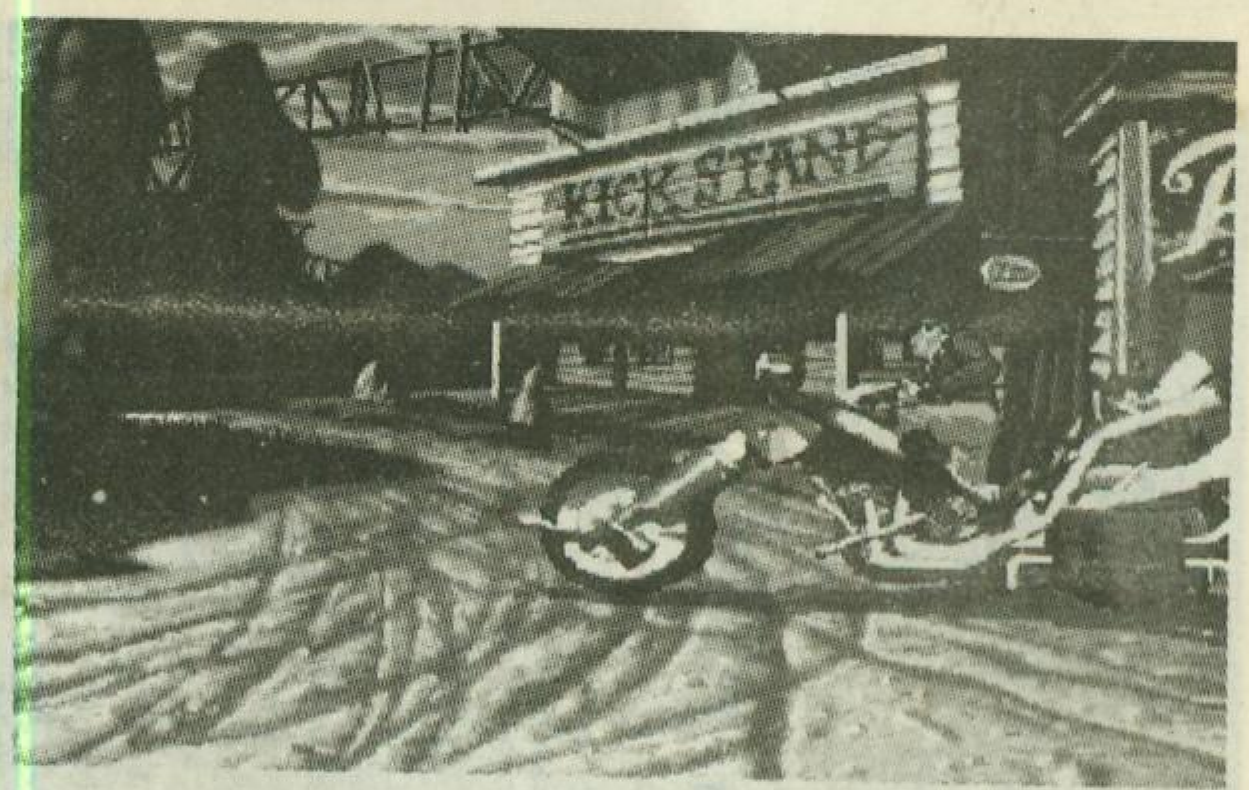
Malcolm 大叔是有一间老字号的重型摩托车厂的(不会是 HARLEY 吧),可他因病只剩下几个月的生命了,他看上了我,阿 Ben,想让我当厂子的继承者,但我的想法不是这样的。几个月前,他召集一帮飞车党要开一个会,我应邀前往。不想路上被人暗算晕倒,这帮家伙竟然把我扔到了垃圾箱里。一拳捶开垃圾箱,正想驾车追赶,发现钥匙没了。来到酒馆里,质问那个带大鼻环的酒保,他竟然不老实回答,用手抓住鼻环向桌上一按,他就老老实实的交出了钥匙。驾车向东北方向去寻找同党。我正开的春风得意,突然跑出一个蛮汉想打劫我。我可是无敌的阿 Ben 呀,他哪儿是我的对手,三两下就把他解决了。嘿,我很强悍哟!可是耍酷没耍好,车子火箭般冲向路边。强大的惯性使无敌的我晕了过去。醒来发现我被 Miranda 救了,正躺在机械师 MO 家的床上。好男儿志在四方,我必须得走,可是座骑坏掉了。MO 说只要我找到新车叉,汽油与她丢失的汽焊就能帮我修好车。出门前拿走了门口的油桶与皮管,并且看了看墙上 MO 与叔叔的合影。镇子看起来很大,但是也就三个地方可供寻找东西。先去小镇左边中部的小屋去看看吧,靠近小屋,一阵悠扬的乡村音乐从屋里传出,看来是有人在的。敲了敲门,在一阵升降机声后,一名大汉的脸从门上小窗中出现,可是他不给我开门。再次敲门,这回我也不管那么多了,等脚步声离近,就一脚踢开了门。突然的打击把这位大汉击晕了过去,趁他晕倒,正好大肆搜刮一通。从左边墙上的柜子里找到了一个开锁器,从正面墙上的柜子里找到了一块肉,不管有没有用,先揣兜儿里再说。走到门后的黄色踏板上,升降机就启动了。来到地下


▲貌似忠厚的恶棍 RIP


▲美国西部小镇

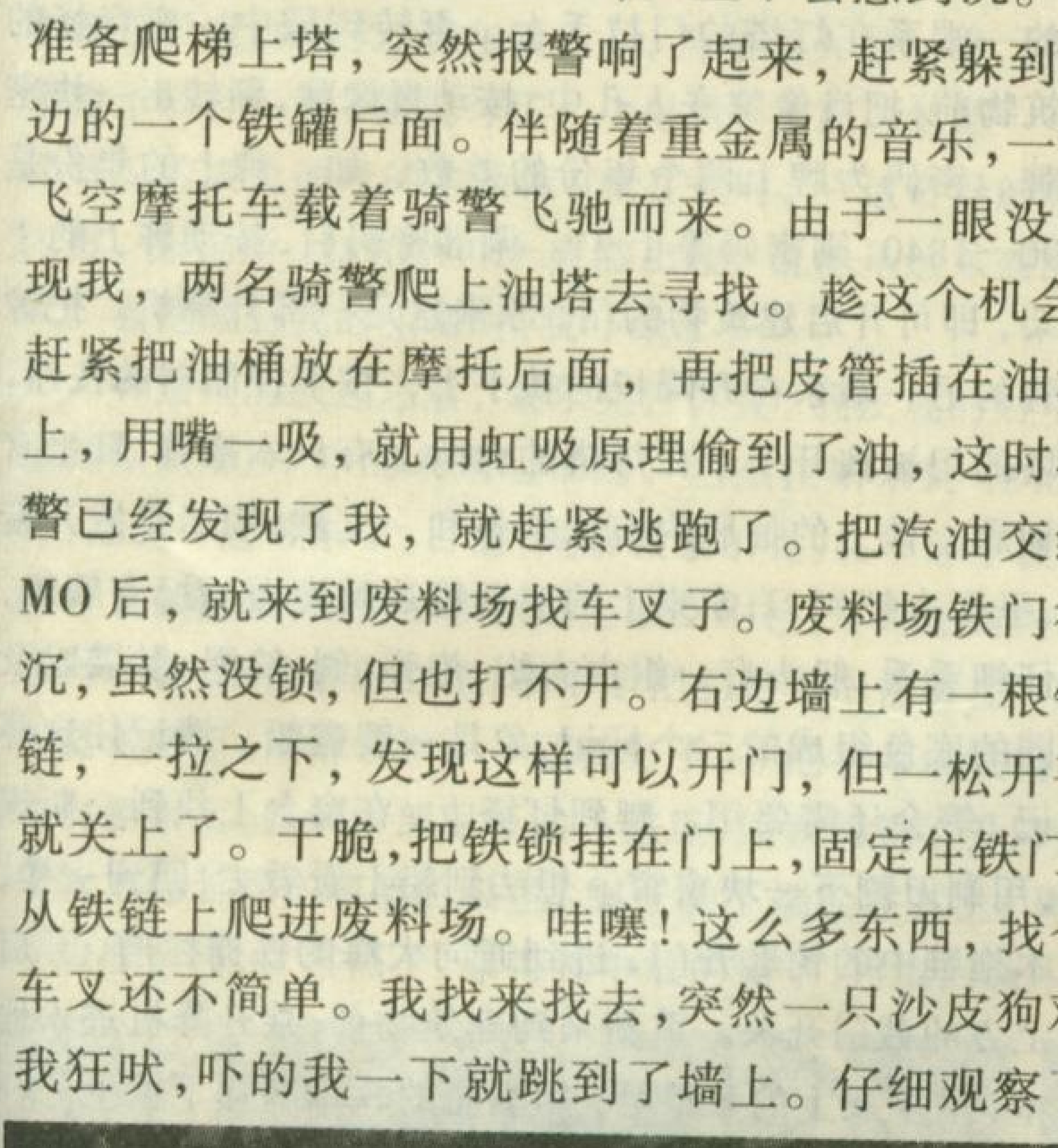


▲奇怪的界面



▲骑上心爱的大摩托

室，看到MO丢失的汽焊枪就放在木桌上，是物归原主的时候了。MO看到丢失的焊枪找回来了，真是很激动，问我是怎么找到的，为了掩饰我的实力，我只随便说了一句："它就躺在大街上"。下面去找汽油吧！来到油塔，发现油塔门口有个"铁将军"把门，这下开锁器可以用上了，顺便把大铁锁放进兜儿里吧，反正不会感到沉。正准备爬梯上塔，突然报警响了起来，赶紧躲到左边的一个铁罐后面。伴随着重金属的音乐，一架飞空摩托车载着骑警飞驰而来。由于一眼没发现我，两名骑警爬上油塔去寻找。趁这个机会，赶紧把油桶放在摩托后面，再把皮管插在油箱上，用嘴一吸，就用虹吸原理偷到了油，这时骑警已经发现了我，就赶紧逃跑了。把汽油交给MO后，就来到废料场找车叉子。废料场铁门很沉，虽然没锁，但也打不开。右边墙上有一根铁链，一拉之下，发现这样可以开门，但一松开手就关上了。干脆，把铁锁挂在门上，固定住铁门，从铁链上爬进废料场。哇噻！这么多东西，找个车叉还不简单。我找来找去，突然一只沙皮狗对我狂吠，吓的我一下就跳到了墙上。仔细观察了


▲公路摩托战

地型，使我顿时心生一计。先来到右边的废车场，把肉放进一辆破车里，那只笨狗就窜进车里"吭嗤吭嗤"起来。爬到磁性吊车上，操纵吊车把放肉的车吊在半空中，那只笨狗就再也不能打扰我了。轻松的找到车叉。MO经过一阵瞎忙，终于把我的宝贝座骑修好了。一番感谢之后，我又踏上了寂寞之路，不知为何，路的前方全是警察。再去摸一摸油塔，就可把警察全引过去，大路从此畅通无阻了。去找Malcolm大叔吧。但此时Malcolm大叔已经被他的合伙人Rip暗害。虽然Miranda拍下照片，但像机也被坏蛋抢走了。Malcolm临死前告诉我MO就是他的女儿，让我一定要找到她。我回到MO的修车场，发现MO已经不在，只在残骸里找到了那张照片。由于警察封锁了杀人现场，我只能驱车向北找人帮助。回到酒馆，见卡车司机在玩刀子。向他借卡车，可他不肯。出去找别人吧。在垃圾箱边遇上了Miranda，她请我找回她的照片，并给我一堆I.D卡。这堆I.D卡一定能收买卡车司机。果然他同意了。我藏在发动机舱内，顺利地通过了关卡。第二天早上，到了一个小站。还没等我醒过来，卡车司机就扔下我跑了。这时我发现我车上的油管被可恶的司机偷走了。进到房中，翻开枕头找到了一根大铁钉，正准备撬开箱子，听见窗外有马达声，看见MO驾车远去，我也赶忙驱车追赶，但我的车又被MO做了手脚，加不上速度。这时一帮叫做Cavefish(洞鱼)的飞车贼劫执并摧毁了载我的那辆大卡车，前方的大桥也被炸掉了，从破车里捡回了些化肥放在袋里，怎么过桥呢？先到山谷里转转吧！(待续)



时空迷航
(LOST IN TIME)

种类:冒险 配置:386、至少 550KB 内存、鼠标

容量:17MB 厂商:SIERRA

文/林松

我在一艘航行着的货轮中醒来。头晕晕乎乎的,这究竟是怎么事?心中充满了迷雾……不必着急!游戏就此拉开了帷幕。

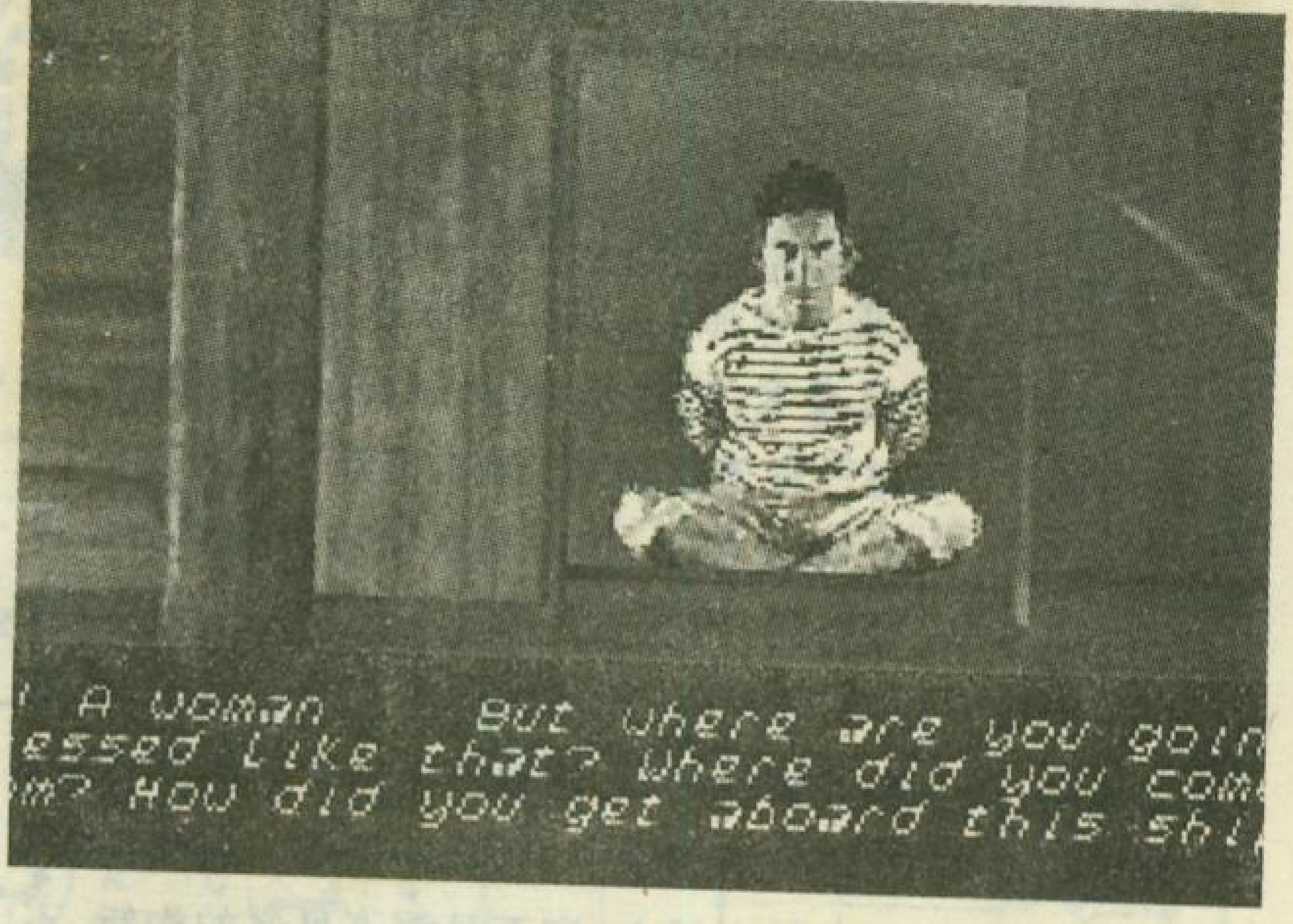
四处走走看,在右边找到一盏灯,拿灯照着,四周还亮点,这有个楼梯,下去后,在木桶中有一瓶油浇在手动排水机的手柄上润滑一下,排尽舱底的积水,在铁链下取得软木起子。返回楼上,在一木桶后找到海绵,把海绵扔到水桶中浸湿,用它揭去墙上贴的招贴画以软木起子起掉圆木块。透过圆孔,我发现了被铁链枷锁在隔壁舱内的黑奴约拉巴(YORUBA)。奇怪?我好象不在20世纪!在我发誓帮助他获得自由后,他把他的小刀给了我。

我拿着这刀在柱子上挖道槽,爬到中部甲板上。迎面是一扇活动门,里面好象有动静,可是门打不开。再找找别的线索。在容器内取得一条毛巾。往前看见有一根绳子栓着个圆环,拉一下试试,不行,太滑了,这条毛巾正好用上。哗啦!右边传来什么声音?原来在木头嵌板后隐藏着提升机,这圆环是开关,提升机里有块肥皂,把肥皂在生锈的大炮上摩擦,做成肥皂丝,用它在活动门上打开活动门……SURPRISE!!一位自称从2090年来的代理人,被捆绑在里面。他叫蒙尔克(MELKIOR),他告诉我说这是1840年。这怎么可能呢?我明明是在1992年,怎么会到这个年代?于是,我告诉他……我原来是到我刚继承的一座老庄园门前,约好一位律师在这见面。但他没在这儿。门边的拖拉机上有一篮苹果,拿苹果引走门前的大白马。律师在门上用飞镖别着张纸条,说大门被人锁住了,看起来象是有人在利用我的庄园从事走私活动。让我等在这儿,他去报警。这还了得,我必需设法通过大门,进去看个究竟!门边的拖拉机内可找到蓄电池、香烟盒、铝箔纸以及一根细管子。拿管子从蓄电池中吸出酸,滴入锁中,把锁腐蚀开,进入庄园。来到庄园的房子门前,摘下门上挂的肖像牌,一开门,居然把拉手给拽下来,那就带上吧。用飞镖捅下钥匙眼,门钥匙掉到门底下的缝内,无法够着。在灯塔的北边,有瓶醋,把它灌入蓄电池中,用肖像牌上的铁丝缠在门拉手上,然后插到蓄电池中,做成一个电磁铁,用它把门钥匙吸出来。在房中可找到船桨、铜丝、树脂胶、灭火器、火炉中烧烤用的铁架等物,顺便用铝箔纸修好屋内的小盒里的保险丝。返回灯塔北边,用飞镖撬开木桶的软木塞放出水,带上木桶;拿铁架打碎窗户的玻璃,取出其中的橡皮管的一端系在灯塔的门拉手上。再转到园中一座奇怪的建筑物前,把肖像牌嵌人孔中,按动肖像牌,翻转出一块密码牌,密码为牌上两个年份的差数,如:牌上的年份是1890—1840,则密码等于31。调准密码后,按动牌上的十字架,即可开启建筑物的门,原来这是一部升降机。把橡皮管的另一端系在升降机的扶手上,按下控制器的按纽,灯塔的门被拽开了。在灯塔的台阶上有只木拖鞋,鞋里有把钥匙。楼上的抽屉内有张纸条和一支酸,用船桨撬开橱子,里面有把剃刀;拿桌上的望远镜远眺海面,看!有艘船,快仔细看看,船头有一组由大炮、炮弹、剑、绞绳、骷髅以及不同的底色组成的三个标记,象是一艘盗船。请记住这些标记,等会还需要用。爬到灯塔上,在窗台上找到一瓶煤油,用剃刀割下一块窗帘。想法到船上看看去!回到一楼,拿木拖鞋中的钥匙开门,进到通向大海的铁栅栏前,开启左上方的截门开关。重新来到建筑物前,乘升降机进入地下室,取下架上的苹果洒;用洒瓶的软木塞弹下梁上的一瓶除锈剂,地上还有个密码箱,刚从船头看到的标记就是密码(大炮=手枪,炮弹=子弹,剑=匕首),箱中有一笔记本和一块玻璃纤维。返回花园的井边,把橡皮管的一端接到水龙头上,把坏的橡皮管放到草坪上,用玻璃纤维缠在漏水处,再涂上树脂胶修好;把橡皮管的另一端放到水井中,拧开水龙头;等水井中的水满了以后,取出漂在其中的软木塞;拿剃刀割下一截橡皮管带着。还去灯塔,先在一楼窗台上取块碎玻璃,然后再进通向大海的铁栅栏前,挤点酸在右边的海藻上,再用碎玻璃块清除干净,把铁架插入方孔当摇柄,滴点除锈剂,摇动摇柄开启栅栏门;岸边的

小船漏，拿木拖鞋淘尽水，用碎布和软木塞修好船底的漏洞，划船出海，向海盗船驶去。不幸的是触礁翻船，游回岸边几成落汤鸡！得想法回去。岸边的小屋内能发现的东西有在一瓶子中放着的船模、果酱、面包、手帕、铁钉子、笔记本等，挪动椅子，站在椅子上，用钉子把顶挂着的灯架取下来；退出屋来，现在的关键就是如何攀过眼前的这道悬岸？把果酱涂在面包上，再扔面包到屋顶上，这会引来海鸥，海鸥把屋顶的救生圈给碰下来；拿剃刀割下救生圈上的绳索，再把索和灯架组合，制成一飞爪，依靠飞爪就可以攀过悬岸，回到庄园内。先去刚出航的铁栅栏处，取回留在那的木桶；在庄园的房内好象依然隐藏着秘密。到房门口取几块圆木放在火炉中，塞进手帕，把房中的铁杆在炉中架好，浇上煤油，用木棍和船模制成火柴棍，并在火柴盒划着后点火铁杆受热变长，引动机关，火炉前出现一块石板，用木棍撬开木桶的盖，拿蜡烛堵住木桶的洞；用木拖鞋铲旁边的一箱沙子到木桶中。这时，房中的一道暗门开启了。穿过暗道，到达神秘的海盗船的船舱内。在舱中可找到一把钳子，这有个大木箱不仅紧锁着，还圈着一道电线，小心触电！先把随身带的块浮标铺在木箱前，在用铜丝把电短路，拿细管子吸点海水，滴在锁头上，再用灭火器一喷，好了，用钳子轻轻一掰，锁就开了……哇呀！里面居然是一个金碧辉煌的埃及法老的木乃依！就在这时，一道奇异的亮光闪过，杰拉斯（JARLATH）突然出现，说他是这东西的主人。当他威胁我的生命时，我吓晕了……

听完我的叙述之后，蒙尔克告诉我，我发现的财宝是杰拉斯从2097年的未来运来的，当杰拉斯来到1840年时，把我一起带来了。目前，先解救蒙尔克。在中部甲板，找到一支破船桨，用钳子取从墙上取支木栓，下到船舱内，用铁钩开箱，取出衣服穿上，拿带子把船桨和木栓绑在一起，在凳子底下，用钳子卸下一颗铁钉子，并把它弯成铁钩，安装在船浆上，回到中部甲板的小室里，用铁钩钩下升降索，把软木起子拧在墙壁的眼里，绳子的下端栓在其上；再到旁边舷窗内，拉起桶子，取得其中放的锯子，再取回软木起





子，用锯子给蒙尔克松绑。

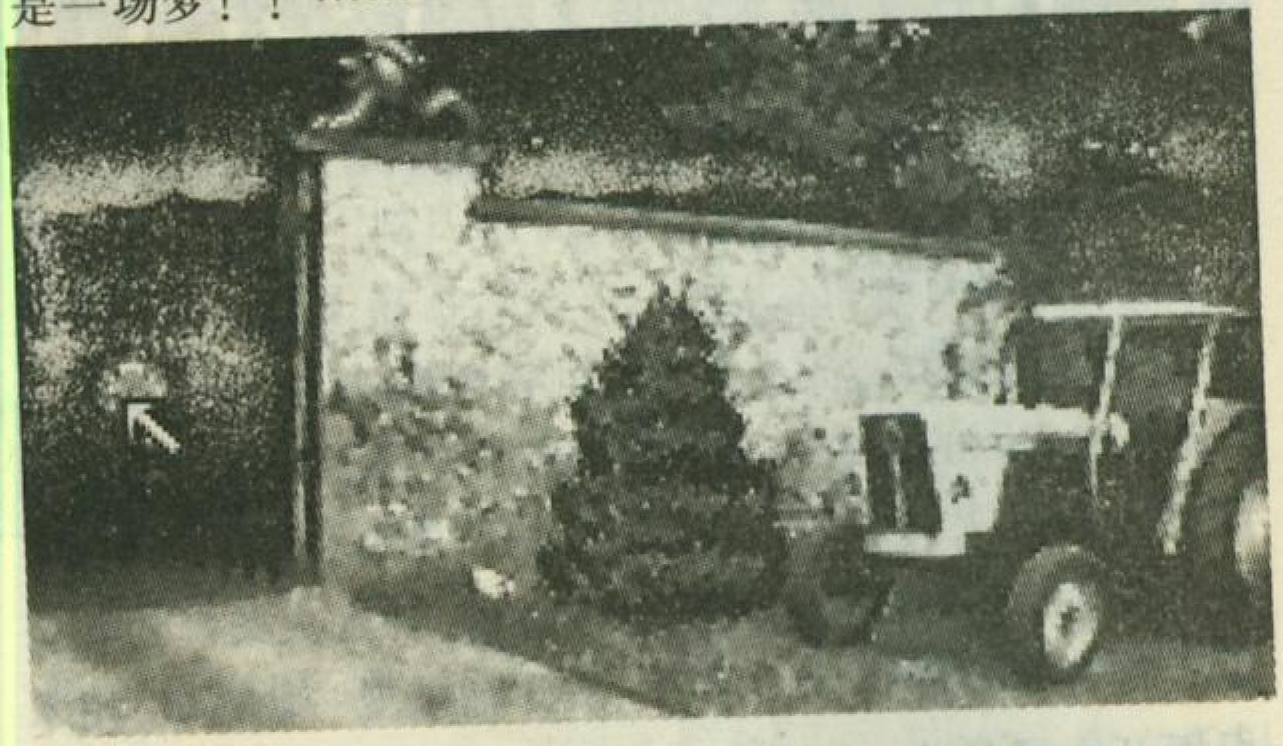
因为我答应给尤拉巴自由，所以必需想法解救他。在船长室的阳台外取下一面旗子，左边房间地毯下的黄铜钥匙可以打开办公桌的抽屉里面有吸墨纸和匕首；用匕首划开右边屋内的地毯，揭开地板门，进入藏酒室，拿软木起子开邮件，获得主钥匙；然后，去其它房中取得光亮剂、印章、金鸟笼等物；船舱里的箱子内有夹层，用匕首按动箱底的弹簧可以开启，里面有化妆用的粉饼和手帕，把粉饼涂在邮件上可以爬回船长室；在船长室的左边屋里，使用印章在阁门的凹痕上，进入音乐室，取出留声机和唱片；把留声机放在船长室的音乐桌上，搁上唱片，摇动手柄上弦，放拾音头到唱片上，即可放响音乐；去右边房中取碗、盐水瓶、香蕉片等物，把碗、盐水瓶、香蕉片等物，把碗放在鹦鹉藏身的台上，倒入盐水，并混合酸于其中，把鹦鹉呛出来；金鸟笼可置于办公桌旁的小桌子上，把香蕉片搁入，等鹦鹉飞进笼中，急用旗子盖上，省得碍事。墙上油画后面是保险柜，保险柜的密码在左边屋内的接水槽上可以发现，具体方法是：把光亮剂倒在手帕上，揉拭接水槽，再用吸墨纸，即可获取；保险柜内有个小木盒，把盒往右转，开启顶部的秘密夹层，取出小钥匙，再把盒转回原位，分别按动上部、中部、出现锁眼，用小钥匙打开，里面藏着一把左轮手枪；用银钥匙开船长室中厨子，取出铁钥匙，带上鸟笼。回到中部甲板，拉动圆环，把鸟笼；用铁钥匙开地板门，来到关闭尤拉里的舱内。

在地板的裂缝里，用软木起子挑出尤拉巴的项链；把磁铁和左轮手枪连在一起，使左轮手枪击断尤拉巴脚上的枷锁；找包棉花放在门前地上，用钳子夹住门，拿钩钩下门上的一瓶甜酒；用海棉和甜酒做标签给蒙尔克。

杰拉斯设下一个恶毒的计划，预谋杀害我的祖先。为了和杰拉斯决斗，我们穿越时空，到CRISTOBALD岛上。在瀑布边，用软木起子把地上的椰子钻个洞，拿细管子从中吸出椰汁，喂给小男孩埃米尔卡怀中抱着的猫，并用旗

子裹上；把鹦鹉放在通道口学舌，通道口开启，通往马肯德的屋前，拿平板钥匙把鸟笼子拆成金丝，再用在门缝上；在所莉亚的房中，乘她不注意，藏起一本破旧的书，千万不能动别的东西；等她出去找书时，取桌上的镜子照蜘蛛般的小人，引走它后，取走衣服；再返回马肯德屋内，把蒙尔克的时空转换器放在桌上，然后开窗户，启动时空转换器，梦尔克出现了，吓得马肯德躲起来，乘机把药水倒进他的怀中，等他喝下去后，取走杯子；找所莉亚和马肯德分别要转化水及加速水，混合后，给瑟拉兵喝，他给了我一包盐，把盐与转化水混合后，喂狗吃；在厨房的作上有一袋子，取出里面的花，在火堆上装些灰烬，然后放在摇篮边的凳子上，引毒蛇钻进袋中，把袋子仍进火中，烧死毒蛇。这时，杰拉斯追来了，把我堵在独木桥上，底下是深不见底的沟堑，不是你死就是我活！在这紧要关头，我灵机一动，把花仍到他脸上，“啊……嚏……”原来他有花粉过敏症，一个喷嚏栽下了深堑……我也失去了知觉……

“唉喔……我的头……”我睁开眼睛，我还躺小庄园的地上，警察告诉我，小偷打了我一棍。可是……难道刚才是一场梦！！……



圣嘉的宗旨：

要不就不做，要做就要做第一流的！！！

本商场为国内专业级的电脑游戏商场，成立于1992年6月1日，一直致力于16位世嘉、超任游戏机的软硬件开发，拥有一班技术力量雄厚的科研人才，拳头产品为32M国际线路世嘉、超任二合一可擦写万能游戏卡及其二合一开发系统，在国内拥有数十家特约连锁商及数千用户。

本商场现开始进军街机领域，隆重推出适应国情的96'新版圣嘉6－C型万能街机转换座，可接驳世嘉、世嘉CD机、32X、超任、机皇至奥、机皇至奥CD机、3DO、富士通CD、世嘉土星、SONYPS、美洲豹64、超任64及将来会出现的次世代64－128位游戏机，节目数量超越一万，更换节目费用低廉，随时可升级，绝不须重复投资，不会淘汰。其配套产品还有6－C型组合街机管理器、圣嘉组合街机节目库、圣嘉聪明卡及圣嘉6－E型最新街机专用国际线路万能卡等等。

圣嘉套装16位游戏机及万能街机报价单

★世嘉五代连I－4C型8M圣嘉万能卡套装组合750/780/810
★最新圣嘉SF16位游戏机连I－4C型8M万能卡连超任转换器金装组合－1100/1130/1160
★圣嘉6－A型世嘉街机(含8MC型万能卡及街机管理器)1300/1400/1500
★圣嘉6－A型世嘉32X街机(含一个32X卡带及街机管理器)3380/3480/3580
★圣嘉6－A型超任街机（含8MC型万能卡、超任转换座及街机管理器）1680/1780/1880
★圣嘉6－A型3DO－CD街机(含三片CD及街机管理器)3380/3480/3580
★圣嘉6－A型SNK－CD街机(含三片CD及街机管理器)4780/4880/4980
★圣嘉6－A型世嘉土星－CD街机（含一片原版CD及街机管理器）4780/4880/4980
★圣嘉6－A型索尼PS－CD街机（含一片原版CD及街机管理器）4780/4880/4980
★圣嘉6－A型街机转换座升级成圣嘉6－B/C型机转换座升级费用100/100/100

备注：
①以上全系列圣嘉产品从购买日起，可获得一年全免费保养。(注：CD机、ASIC及EP－ROM除外)。②详细游戏机、街机、电脑软硬件资料3元备索。

发烧级电脑游戏天地——深圳市圣嘉电脑商场
商场办事处：(518046)深圳市红岭大厦红梅阁16楼D座
经理：苏永东　业务：丘建军
联系热线：(0755)2258886、2242422
BBS(传真)：(0755)2174814、2242422 备用电话：(0755)5536179
邮局汇款请寄：深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座　丘建军
银行电汇请寄：工行华城办——罗湖区圣嘉电脑商场
银行账号：20724808760

部分圣嘉特约连锁商店单

1、江苏省江阴市司马街52号佳利电脑商行(李亭刚)05217－934279、896677
2、四川省棉竹城关西顺路64号棉竹县供销公司（卢文）08242－622640、626206
4、云南曲靖市麒麟西路32号万达电脑经营部(李小云)0874－3124235
6、广东省东莞市桥头镇文德路30号妙娟牛仔屋（罗焕软）0769－3342012、3341358
7、大连市西岗区畅通街2号华明电子配套商场游戏机部（胡岩）0411－4604934－2245
8、云南省玉溪市第二职业中学(范继福)0877－2032660
9、四川省县河街滨河宾馆1－14号呈文电子经营部（叶斌）0813－621131、620691
10、云南省曲靖市康乐电子游戏专门店(张景煜)0874－3142892、3140559
11、广西桂林市太平路三栋18号梦幻之星电子游戏(柳永谦)0773－127呼561542
12、湖南省岳阳市平江县天方书店(陈正坚、苏胜湘)07408－224809、222825
15、江西省宜春市中山中路251号“新贵族”企业(雷力)0795－235112、226926
16、贵州省大方县银河镭射歌厅(彭德军)08675－21649
17、天津市河东区六纬路93号海天家电分部(刘春元)022－2344164、4304436转260
18、新疆总工会隆达科技实业总公司(倪卫国)0991－2825403、2815888呼16093
19、山西省侯马市邮电局(游园丰)邮编：043000
20、新疆石河子市天马电子服务部(李军)0993－128－7946
21、山西省潍坊市潍坊高新技术开发区科学器材公司(刘东)
22、内蒙古包头市郊区古城湾乡起胜经济信息服务部(付起胜)邮编：014046
23、四川省南川市电气化服务中心(王书庆)邮编：317500
24、浙江省温岭市电大计算机技术中心(张霖斌)邮编：317500
25、湖南株州市二轻商场东一楼奔腾电脑软件部(石智军)0733－8237147、8260250
26、长春市宽城区凯旋路25号103室万嘉游戏专卖店(彭宏伟)0431－126－875466
31、昆明市盘龙区小南社区文明新街一号游戏天地营业部(李川峰)0871－613422转1号
32、广东韶关市照壁街56号火车站地下商场67－68铺(关志声)0751－8898620
33、广东惠州市永升游戏机、玩具精品总汇(黄必凡)0752－2124389、2121176
34、四川省中江县城上南街6号华泰家电经营部(胡世聪)
35、四川省新津县武阳西路白鹤林电子娱乐公司(杨华彤)08220－522243
36、西安市东大街235号大千电器商场技术部(丁峰)029－7274572、7274179
37、贵州省贵阳市(袁平)0851－5823448－2594
38、西安市尚勤路282号西安鸿惠娱乐电子技术部(刘泉洪)029－7270942
39、甘肃省兰州市西固区山丹街60－6号“电玩乐园”(曲明路)0931－7555321－85305
40、福建省福安市学前路六号电脑玩家(李培雄、林锦春)0593－6381653
41、四川省乐山市柏杨路27号乐山市教育学院广贸电子(童文学)0833－2126920
42、江西省萍乡市安源区跃进南路人民公园29－4智宇电脑(崔宇)0795－337055
45、湖南省临澧县城关镇下河街30号金山电脑部(谭大然、苏建平)0736－5826468
47、四川省乐山市新村电影公司宏茂电器行(刘洪)0833－2138335
48、广东省湛江市赤坎寸金路27号华宇贸易商行(刘革)0759－3323996、3310599
49、广西玉林市东门路121号时空乐园游戏机专营店(梁广民)0775－2836037
50、广东省阳江市市区环城北路135号(徐杰)0662－3225746
51、黑龙江省鸡西市科学技术研究所实用技术研究室(呼武慧、李向义)0453－2470073
52、云南省楚雄市信义街2号丽晶电子游乐场(张家恒)0878－3124758
53、内蒙古海拉尔市东头道街67号(刘继先)0470－8332648
54、湖南省长沙市车站路24号之五长沙日晖电脑配件专店(徐明建)0731－2294664

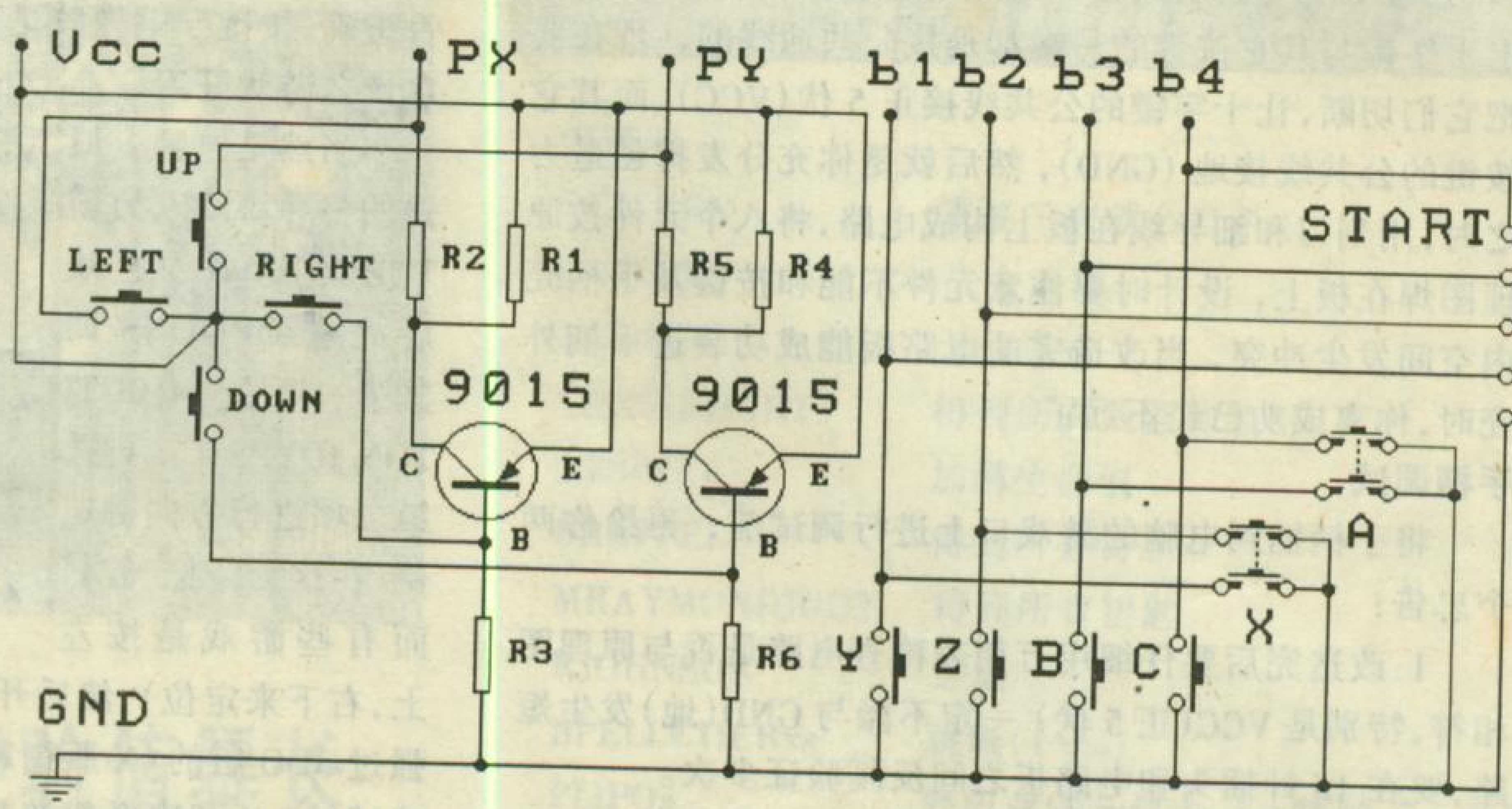
自制电脑六键手柄

文/特工黄

为什么你的多媒体 486 电脑玩起格斗游戏来还是不成?电脑真的输给游戏机吗?在夜深人静时,你在键盘上啪啪的弹绵花声是否会引来邻居的抱怨?是否因常玩键盘而使自己双手麻木,或因键盘的限制不得不近对屏幕而感到头晕脑胀?

这么说,你该拥有一个中意的电脑手柄了。

到电脑市场逛逛,发现市售的电脑手柄不仅价格高而且键位少,更重要的是操纵感都不尽人意。唉!要有象世嘉小六键手柄那样多的按钮和良好的操作性该有多好。



▲电脑六键手柄电路原理图

那么,快来跟我一起自己动手制作一个中意的电脑六键手柄!

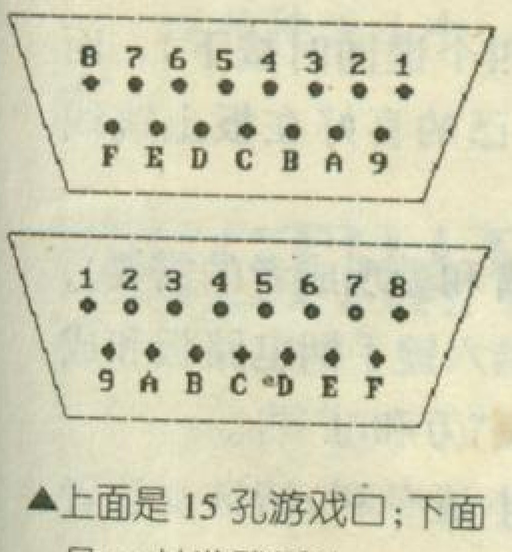
首先要找世嘉小六键手柄一个,之所以选用该手柄,是因为其操作感极好(尤其玩起格斗游戏笔者认为它是最棒的),不仅键位多又全而且价格低廉(市价约 50 元左右),极易购得。

还有就是八个廉价易购的电子元件:

R2,R5	82 千欧电阻	2 个	约 0.2 元
R1,R3,R4,R6	51 千欧电阻	4 个	约 0.4 元
PNP 型三极管 9015		2 个	约 0.8 元

最后一个不太好买的材料是 15 针电脑游戏插头一个,它的作用是将手柄接至电脑的 15 孔游戏口上(GAME PORT),该游戏口一般在电脑的多功能卡或声霸卡上,它的管脚定义如图:

1:VCC		正 5 伏
2:BUTTON 1(B1)		按键 1
3:POSITION X(PX)		X 坐标(1P)
4:GND		地
5:GND		地
6:POSITION Y(PY)		Y 坐标(1P)
7:BUTTON 2(B2)		按键 2
8:VCC		正 5 伏
9:VCC		正 5 伏
A:BUTTON 3(B3)		按键 3
B:POSITION Y1		Y 坐标(2P)
C:GND		地
D:POSITION X1		X 坐标(2P)
E:BUTTON 4(B4)		按键 4
F:VCC		正 5 伏



▲上面是 15 孔游戏口;下面是 15 针游戏插头

工作原理简介

PX 和 PY 分别管的是 1P 手柄的 X 位置(左右方向)和 Y 位置(上下方向),当它们悬空时,电脑认为没有游戏杆存在;当它们和 VCC(正 5 伏)之间接一个合适的电阻时(约 80K),手柄的方向键被识别为居中;当它们直接接 VCC 时,方向键被定义为左(上);当它们和 VCC 之间接一个更大的电阻(约 130K)时,方向键被定义为右(下)。这样,由 PX 和 PY 的不同组合就可定义出方向键的八方向动作。

二个 PNP 型三极管 9015 的作用是模拟电子开关,以方向键的左右动作为例,当不按左右键时,9015 的 B 极为低电位,E 极和 B 极之间产生电位差使三极管 C 极和 E 极之间导通,PX 即相当于通过 R2 和 VCC 相连,使左右方向居中;当按下左键时,PX 直接和 VCC 相连,电脑识别为按下左键;当按下右键时,9015 的 E 极和 B 极之间电位差很小,三极管的 C 极和 E 极之间截止,PX 相当于通过 R1 + R2 与 VCC 相连,电脑识别为按下右键。上下键的工作原理同此。

PX1 和 PY1 是供 2P 手柄使用的,只用一个手柄时就不用接它们,BUTTON 1,2 和 3,4 原是分别给 1P 和 2P 用的 2 个键,它们悬空时电脑识别为没有按下,而它们接地时电脑识别为按下了该键。只用 1P 时可把 BUTTON1 - 4 都用上交给 1P 控制变为四键手柄(若接两个手柄时则每手柄只能分配到二个键)。

制作开始

首先绞下世嘉手柄的插头,可见到手柄线中有九根不同颜色的线,实际我们只用到其中八根,把它们按下表焊

到15针电脑游戏插头上(空余的棕色线不用)。

1	2	3	5	6	7	A	E
VCC	B1	PX	GND	PY	B2	B3	B4
红	橙	绿	黑	黄	灰	蓝	白

下面就是改动手柄电路板了，先要把板上的黑疙瘩(软封装IC)与板上其它线路的印刷电路都切断,原先板上十字键与其它按键的一端都是接公共地线的，现在要把它们切断,让十字键的公共线接正5伏(VCC),而其它按键的公共线接地(GND)，然后就是你充分发挥创造力之时,用刻刀和细导线在板上构成电路,将八个元件按原理图焊在板上，设计时要注意元件不能和按键及手柄壳内空间发生冲突，当改造完的电路板能成功装进手柄外壳时,你离成功已经不远了。

手柄调试

将手柄插到电脑的游戏口上进行调试前，再给你两个忠告:

1.改造完后要仔细用万用表检查电路是否与原理图相符,特别是VCC(正5伏)一定不能与GND(地)发生短路,要在15针插头和电路板之间反复验证多次。

2.拔插手柄插头时一定要关计算机，不可在开机时带电拔插或调试。

开机后先执行下面这个手柄测试程序(可用MS DOS6的QBASIC来编译运行),检测手柄是否正常。

```
5 CLS
10 x1 = STICK(0)
20 y1 = STICK(1)
30 x2 = STICK(2)
40 y2 = STICK(3)
50 a = STRIG(0)
60 b = STRIG(4)
70 c = STRIG(2)
80 d = STRIG(6)
90 LOCATE 10, 1
100 PRINT "PX ="; x1, "PY ="; y1, , "PX1 =";
x2, "PY2 ="; y2
105 LOCATE 12, 1
110 PRINT "a ="; a, "b ="; b, , "c ="; c, "d ="; d
120 GOTO 10
```

该程序会在屏幕上显示二行信息，第一行是PX和PY值,不按方向键时PX和PY值应为70-100之间,这时手柄居中,按下左(上)时PX(PY)读值会变小约为5(15以下均可)，而按下右(下)时读值会变大约为180(大于140均可),第二行是按键测试，未按时读值为0,按下时读值为-1。如果读值闪烁太快无法看清，可设法降低机器主频或换用低档主机来测试。

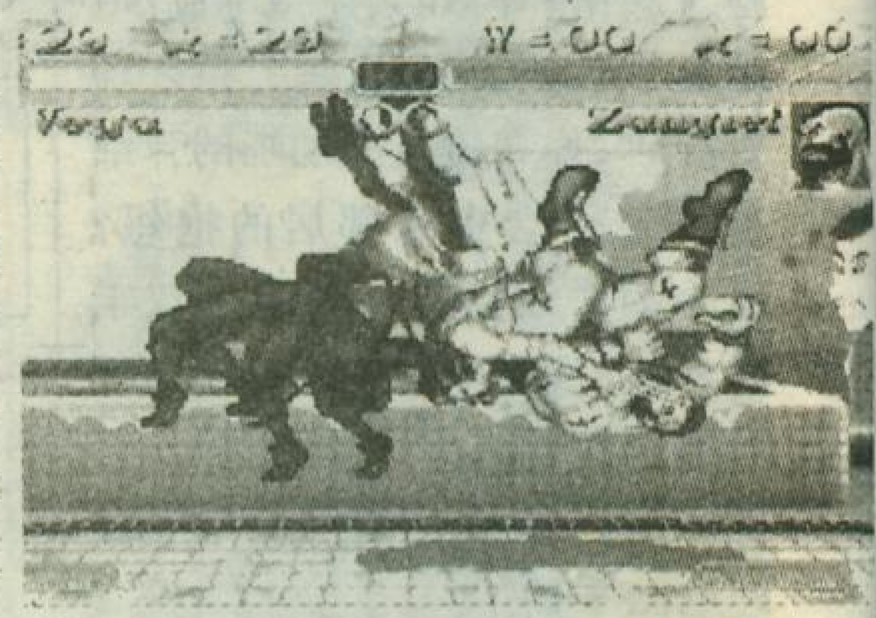
可能故障与检修方法

1.PX(PY)读值为0,或不会变动,或变动量很小,或左右(上下)方向相反,或PX和PY方向相反,大概都是线路接错或元件有问题,请仔细检查电路和手柄线。

2.若PX(PY)中值不正确,方向总偏向一边,无法居中，可用100K可调电阻换下R2(R5)，调出理想的读值后再测可调电阻阻值,用近值电阻替换它。

3．某按键按下后读值仍为0,请检查该按键电路是否正确,按键导电橡胶是否接触良好。

拿什么游戏开刀


▲看!用自制手柄使出了西班牙之"幻影空摔"

当然是电脑上最强的格斗游戏《街霸TURBO》，载入游戏后先进OPTIONS调其第一项为"4 BUTTON JOYPAD"，再选第二项进行方向键定位(在这为绕把一圈,而有些游戏是按左上,右下来定位),然后开始游戏…怎么样,操作性是不是强过3DO版的《X版街霸》?再拿《DOOM》类和空战类游戏试试，比起次世代游戏机如何!(笔者所用机器:486/100,16M内存)

缺点大检阅

1.由于在壳内有限空间自制线路,可靠性很难保证,特别是剧烈使用后易出故障。

2．许多需用六键的游戏都是把YZ或BC键同时按键以产生新的组合达到六键效果，故只要令X=Y+Z,A=B+C即可成为六键手柄(见原理图)，但要在板上直接改制不仅麻烦,效果也不理想。

3.如果改制用的电路板是坏的也就罢了，若是好的岂不白白浪费了一块世嘉手柄电路板?

若有现成电路板的话…

为使以上缺点得到改进，笔者亲自设计了一种与世嘉小六键柄内电路板大小尺寸完全互换的电脑游戏手柄电路板,它具有以下功能:

1.已将电脑六键手柄印刷线路按原理图(图2)制作在板上,只需焊上八个元件和手柄线及插头后,直接换下原世嘉手柄电路板即可。

2.X键功能=Y+Z,A键功能=B+C，这样即将四键手柄变为了六键手柄，如在电脑游戏《街霸TURBO》中X和A键即是轻拳和轻脚。

3．START键=Y+Z+B+C(四个键同时按下)，而MODE键设为自定义键，可根据自己的喜好在板上跳线把它设为四键中任一键。

为满足广大玩友(包括爱动手者和爱现成者的需要),笔者专门定作了一批上文介绍的电脑六键手柄电路板和成品电脑六键柄,欲购者详见本期22页"万和"广告。

注:本电脑六键手柄电路板已申请专利,请欲受让者与编辑部联系。

PC 秘技



仙剑奇侠传　经验值暴长

①先 LOAD 一个经验值多的进度,
②再 LOAD 一个经验值低的进度,
③看一下状态,会发现经验值和金钱都多了。

超级医生　秘密命令

键入 DR2　999999999(空一格)进入游戏,然后在开始新游戏或读进度时会问你是否修改数值,修改后会有许多有用的东西。

铁路 A 计划四代增钱

在游戏中,依次按下 T,R,A,H,T,R,A,V,T,R,A,P,U,V,Z,X,A,S 后,再按 Alt + M,就可以加钱。

极速天龙　轻松获胜

在各种战斗中,按下左 Shift + V,就可以立即获胜。

WICTHAVEN(巫城)试版秘技

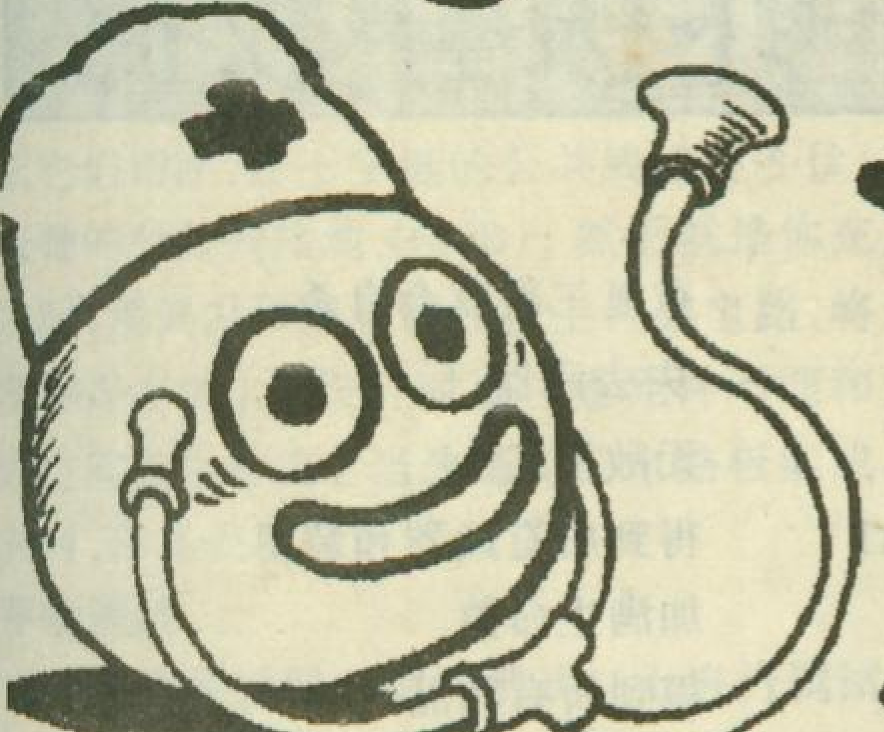
《巫城》是个 DOOM TOO 的游戏,在试玩版中,按下 R,S,V,P,可以加满所以数值。(注:此秘技在正版中无效)

HEXEN – Beyond Heretic

毁灭法师 II ——终极异教徒

试玩版	
QUICKEN	重复三次就会自杀
RAMBO	失去武器
BGOKEY	无敌模式
CRHINEHART	得到所有武器和装甲
SGURNO	加满生命值
BRAFFEL	得到所有物品
MRAYMONDJUDY	得到所有钥匙
RJOHNSON	穿墙
BPELLETIERxx	跳级(1—4)
PLIPOx	换职业(0 = 战士、1 = 牧师,2 = 法师)
REVEAL	地图加强
CSTIKA	杀死所有怪物
EBIESSMAN	变猪
RRETTENMUND	帧数验测
JSUMWALT	X,Y,Z 坐标
KSCHILDER	音效验测
MWAGABAZAxx	不详
正式版	
MARTEK	重复三次就会自杀
CONAN	失去武器
SATAN	无敌模式
NRA	得到所有武器与装甲
CLUBMED	加满生命值
INDIANA	得到所有钥匙
CASPER	穿墙
VISITxx	跳级
SHADOWCASTERx	换职业(0 = 战士,1 = 牧师,2 = 法师)
MAPSCO	地图加强
BUTCHER	杀死所有怪物
DELIVERANCE	变成猪
SHERLOCK	所有迷题物品
INIT	当前级重新开始
TICKER	帧数验测
WHERE	X,Y,Z 坐标
NOISE	音效验测
PUKExx	不详
~xx	播放　xx　CD 音轨

史莱姆诊所



Q:我总听说内存条分30线和72线，可是没见过,它们怎么区分？南京　夏凯

A:简单看,72线内存条比30线的要长出许多。

Q:看到别的杂志上说，著名的射击游戏《NOVASTORM》是由制作《卡曼奇》的NOVALOGIC公司制作的，可片头没有NOVALOGIC的标志,风格也不太一样,这是为何？

A:《诺瓦风暴》是由PSYGNOSIS公司制作的。该公司在被SONY公司收买后,推出了不少力作。您说的杂志大概是看到《诺瓦风暴》名字里有NOVA字样,便联想到了NOVALOGIC。

Q:①电脑上的CD－ROM是否可以装在世嘉机上？

②世嘉的CD游戏可否在电脑CD－ROM上运行？

③可否介绍些能邮购软件的地方？苏州　陈琦

A:①最近这类问题真是多呀，看来国内许多玩家真是想象力丰富，不过这些想象是太不切合实际,电脑的CD－ROM是不可在世嘉机上用的？

②不可能。

③您可以先寄信到：

中国北京海淀区上地信息产业基地上地东街25号5单元4层,智冠电子(北京)有限公司发行组　邮编100085,然后了解如何邮购软件？

Q:如何找出游戏的存储文件？北京　另一只MOUSE

A:游戏存储时会对存盘文件进行改写，并将归档日期改为机器当天的日期，只要用PC-TOOLS一类的软件找一下游戏目录中最新生成的文件,大多就是存盘文件了。

Q:①JPEG与MPEG卡的主要功能？哪种更好？

②国内是否有卖PC－GAME的操纵杆？效果如何？价格如何？广东　朱柏年

A:①JPEG是静帧画面的压缩格式，MPEG是动态影像声音的压缩格式。只听说过MPEG卡还没听说过JPEG卡。不只您做什么用？所以也就说不上效果比较了。

②国内所卖的PC摇杆或JPYSTICK大都是国产的,价格不算贵。至于效果,只能说大多数还可以用。

Q:为什么不出一个PC游戏秘技的《秘技宝典》？

A:唉,说来真惨！每期16页的PC专栏全是“软体动物”同志一人负责约稿、写稿、编辑。恐怕是不会有太多的时间作《PC宝典》之类的东西了。如果各位PC玩友积极投稿，到是有可能考虑出书的。

Q:①“软体动物”真的投降了吗？

②哪里有卖原版软件的？

③联邦软件的具体方位。黑龙江　王辉宇

A:①“软体动物”真的投降了,每月都累得不亦苦乎！

②如果您要买“智冠”的原版软件，请自己与他们的北京公司联系。

③北京的联邦软件在中关村一代，黑龙江俺就不知了。

Q:怎么搞到《美丽的世界》一文中所介绍的DEMO?能从您那里COPY吗？江西　　周小臻

A:COPY可能不行了。因为我们工作太忙，恐怕抽不出时间COPY和邮寄。而且俺们收集了压缩后有30多兆的DEMO,COPY起来也很累。如果您有INTERNET帐号，倒是可以告诉您在哪儿能找到这些DEMO。

北京卡迪游戏机专营店　邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(PAL-D制式)(随机赠送原装卡带一盘)	880.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型　MEGA DRIVE 2(NTSC　制式)(随机赠送原装卡带一盘)	780.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机　MEGA JET　(NTSC　制式)(使用普通世嘉卡带)	680.00	50.00
	日本原装液晶手掌机　GAME GEAR　(随机赠送世嘉卡一盘)	1080.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型　100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型　100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00
	台湾原装小天才世嘉机　100%兼容(PAL-D制式)(随机赠送世嘉卡一盘)	680.00	70.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6键手掣	80.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(010)	70.00	15.00
	世嘉Ⅱ型 6键手掣 ABC-XYZ	35.00	15.00	世嘉精装 6键连发手掣(203)	80.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	180.00	30.00	世嘉精装 6键透明手掣(120)	80.00	15.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	280.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	15.00
	世嘉 MD2用立体声 AV线	80.00	10.00	世嘉 MD2用射频盒	50.00	20.00
						10.00

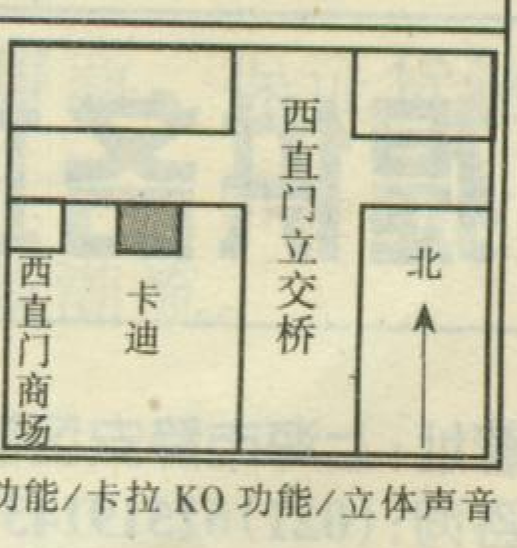
	机种	单价(元)	邮费(元/台)
超任游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(单独购买)	1080.00	80.00
	日本原装超任主机(美版 NTSC制式)(和磁碟机一起购买)	980.00	80.00
	超任博士－7磁碟机 32M(随机赠送磁碟游戏一套)	1780.00	50.00
	超任磁碟机 UFO 34M(随机赠送磁碟游戏一套)	1980.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ 32M(特别推荐)(随机赠送磁碟游戏一套)	1780.00	50.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
超任配件	超任制式转换器"画皇"(NTSC-PAL-D)	170.00	15.00	超任原装手掣	150.00	15.00
	超任制式转换器(NTSC-PAL-D)	140.00	15.00	超任"忍"连发手掣	90.00	15.00
	超任博士光碟机(送碟一套)	1980.00	100.00	超任精装连发手掣(030)	80.00	15.00
	超任 AV线	-15.00	10.00	超任精装连发手掣(103)	90.00	15.00
	超任＋世嘉两用摇杆手掣	180.00	30.00	超任＋世嘉精装两用手掣(200)	100.00	15.00
	超任博士 6 16M扩充卡	680.00	20.00			

	机种	单价(元)	邮费(元/台)
次世代	世嘉土星 32位游戏机 SATURN(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	2880.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下 日版)(NTSC制式 110V AV,S-VIDEO输出)	2480.00	100.00
	世嘉 32X提升器(NTSC制式)	1480.00	80.00
	SONY游戏站 PLAYSTATION(NTSC制式 110V AV,RGB输出)	3180.00	100.00
	SNK"机皇"NEO-GEO-CD(送盘一张)(NTSC制式 220V AV,RGB,S-VIDEO输出)	3180.00	100.00
	NEC-PC DUO CD(送盘一张)(NTSC制式 220V AV,RGB输出)	1580.00	100.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
次世代配件	土星原装手掣(日本)	280.00	15.00	SONY原装手掣	380.00	15.00
	土星原装手掣(香港产)	180.00	15.00	SONY美国产手掣	220.00	20.00
	土星原装大摇杆手掣	480.00	70.00	SONY原装记忆卡	280.00	15.00
	土星原装飞行手掣	850.00	100.00	3DO原装手掣	280.00	20.00
	土星原装方向盘	680.00	100.00	3DO组装 6键手掣	120.00	20.00
	土星原装记忆卡	480.00	20.00	3DO原装光电枪	480.00	30.00
	土星原装解码器(可看 VCD影碟)	1580.00	20.00	3DO原装解码器(可看 VCD影碟)	1880.00	40.00
	土星原装光电枪(送碟一张)	780.00	30.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	50.00
	土星专用 S-VIDEO端子线	120.00	10.00	SNK SONY用 S-VIDEO端子线	80.00	10.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL-D60所有 NTSC制式游戏机都可用	280.00	30.00			

	名称	单价	邮费
游戏软件	3DO游戏光盘	50.00	10.00(近100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	SONY游戏光盘(银盘)	80.00	10.00(几十种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	SONY游戏光盘(金盘)	150.00	10.00
	土星游戏光盘	价格不等	10.00(近100种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	SNK"机皇"游戏光盘(银盘)	100.00	10.00
	SNK"机皇"游戏光盘(金盘)	150.00	10.00(几十种,未能详列,目录函索 5.00元 份)
	超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘)	5.00	0.80(邮购软盘最少数量 10张)
	超任游戏软盘目录函索 20元 套		



特别推荐: 日本原装 7 合 1 机(AIWA－爱华)可玩普通世嘉卡/世嘉 CD/听音乐 CD/磁带录放功能/FM－AM 收音功能/卡拉 KO 功能/立体声音箱)随机赠送日本原装世嘉光碟三张,日本原装麦克风一只,电源一只,单价 3380 元(邮费 120 元)

特别服务: 本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:维修各种游戏机、维修快捷、收费合格。本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话以便及时联络。

地址:北京西直门外大街 48 号(100044)(BP:1010)4911166 呼 13081
联系人:张强(乘 107 路西外大街站下车,西直门商场往东 50 米)

(乘 107 路西外大街站下车,西直门商场往东 50 米)

GAME大本营

邮购速递 原装正版

岁末大惊喜

A. GAMEBOY + 电源 + 放大镜 + 送卡
B. GAMEGEAR + 电源 + 调谐器 + 送卡
C. VB + 送卡
D. 超任美版 + 博士 7(精装) + 双手柄 + 火牛 + 送 10 碟
E. 超任美版 + 博士 7(透明) + 双手柄 + 火牛 + 送 10 碟
F. 超任美版 + UFO(新版) + 双手柄 + 火牛 + 送 10 碟
G. 松下 3DO Ⅱ + 电源 + 双手柄 + 送 5 碟
H. 松下 3D0 Ⅱ + 电源 + 双手柄 + 送 5 碟 + VCD
I. NEO · GEO – CD + 送 95'格斗之王
J. 土星 + 电源 + 双手柄 + 送碟
K. 土星 + 电源 + 双手柄 + 送碟 + VCD
L. 索尼 P.S. + 电源 + 送碟

来电询价 汇款即发

所有机种 周边产品 随意增配

提供各地机房理想配置 享受批发价

营址:上海市静安区镇宁路 452 号
咨询:(021)62519143 62519144
传真:(021)62136245
邮编:200040
联系人:李先生

春节营业时间:
2 月 18 日 9:00—14:000
2 月 19 日 10:00—14:00
2 月 20 日 10:00—14:00
2 月 21 日 10:00—14:00
2 月 21 日后照常

玩游戏机 当然"次时代"
买游戏机 当然"次时代"

新年大吉!开门便有好消息

★玩VR枪警显英雄本色次时代满足电玩迷过足射击瘾的欲望。新年买土星随机送VR战警和VR 2。

★要想成为格斗之王?!请刻苦练习VR 2!次时代有奖鼓励第一名。

电玩迷的福音

★次时代设立维修业务，博士7美版及32位高档游戏机，价格合理。

★次时代为了保证异地电玩迷的需求，办理邮购。汇款收到日，次日发出所需货物，保证电玩迷们及时享用。

★异地批发办理银行结算，款到发货。

★货源充足，全部原装机种。

★周边设备齐全。

★所有机种软件。

新

齐

次时代特色

★优质的售后服务，让你买得放心、玩得开心。

★诚征各地零售商，保证货物性能、品质。

★领导游戏机新潮流。

地址:上海市延安中路423号 电话(传真):021-63181540 邮编:200020

背负惊人命运的主角，为了拯救自己和世界展开旅途……
在第一台由中国人设计制造的16位主机上，首部原创中文RPG大作登场！



邪恶之子

——介绍及入门攻略

文/索冰

类型 RPG **机种** A'CAN **厂商** 敦煌科技 **容量** 16M

在95年10月间，第一次见到这台名为A'CAN——百分之百由华人设计制作的——十六位主机。

在台湾联华公司隆重推出该主机的同时，众多厂商给予大力支援，款款大作相继出台。这些作品的制作水准均相当不俗，其中更有让人一玩之下为其高品位吃一惊的作品，这便是本文介绍的节目"邪恶之子"。

拿到GAME之前，便已听过关于它的很多消息，也听说了游戏是以著名的顶级RPG作品"太空战士"的4代及与5代为范本制作的。因此开始游戏时看到主角沈皓一觉醒来从床上爬起，头上出现一个熟悉的问号时，并没怎么吃惊，只感到还算有趣。之后沈皓与方天弓结伴出发，这时也没有什么太强的感受。只认为这是一款不错的临摹作品而已。但再玩下去，仅仅又进行了一个多小时，这款GAME令笔者不由得刮目相看，大大改变了最初的成见：若以临摹作品而言，只要得其形便可算成功；而本节目不仅做到这一点，在许多细节处及场景、气氛也做得十分神似，这就可以说相当了不起；最为重要的是，"邪恶之子"充分展现了自己作为中国神话题材的个性和特点，让人清晰地感到，这是一部由国人创作，浸透着企划者心血，而非仅仅以"采用汉字"为号召的作品。下面，就让我们来看这部作品的种种特点，同时也是种种值得骄傲之处！

精心设计而创意大胆的剧情及世界设定！

"邪恶之子"是以"太空战士(FF)"为范本制作的，这点前面已经提及。而"太空战士"的最大特点在及优点在何处呢？恐怕谁都得同意，主要在于三点：一是天野喜孝设计的敌味方角色，一是超丰富的道具，装备和魔法，而最重要的一点是它那博澜壮阔而感人至深的情节。在这点上"邪恶之子"的作者们显然功夫下得十分到家，情节设定得非常充实且多而不杂，很有条理。

既然是剧本重视型的RPG，在主角冒险的故事背景及所处世界的设计上自然不可忽视，在本作中是怎样的呢？让我们看一看：

夜，清澈的湖水倒映着湖边的小镇和天上的满月，一切仿佛都已入眠。但善良的人们似乎总也得不到期待中的宁静，此刻，恐怖的血红色流星正划过夜空……

血流星，是"天变五祸"的现象之一，当五种异变全部发生，世界将会被邪恶的火焰吞没……主角沈皓便是在这样的情况下开始冒险的。——到这儿为止，都给人一种例行公事的RPG老调情节感觉。但在旅途中沈皓惊骇地得知，自己便是流着带有"邪恶"因子之血的邪恶之子！因此他在与邪恶的黑暗力量作战同时，还必须面对自己，与自己心中的"邪恶"战斗。这样的设定，实在够大胆、够诡异！与"太空战士6"中流着魔导之血的蒂娜，其实是幻兽与人类所生的情节相比也毫不逊色吧。

充满个性令人过目不忘的角色们！

RPG是ROLE PLAYING GAME的缩写，中文就是角色型游戏，那么不用说也可见"角色"的重要性，在此方面"邪恶之子"也该算是很成功的了。

先来看众位主角：沈皓，性情中人，少年热血，行侠仗义、标准的主人公；方天弓，典型的主角拍挡，男角色中最年少的他经常会冒出一些可爱的台词；芙蓉，本是名花，被这位小姐改了个"戎"字，充分体现个性；洪元通，看他的脸让人想起维京人，年纪大、武艺高，又起这名字，会不会和神龙教的教主洪安通有什么关系？其余如彩衣女、丘道人、呼尔穆珠等也都相类，从出场到名字都会让你不知不觉地深深记住；最后一位"神秘人物"更酷，连名字都没有，斗笠遮脸，设计时参考了"太空战士"的SHADOW或GOGO？总之在角色定位上也很有点"FF"的风格，令人感到十分亲切。

敌方角色的设计不算很突出，有不少都是在欧美题材或日本题材RPG中也能遇上的家伙，不过也有许多很富于中国气息，比如"长袖善舞"便是其一。

精彩的各种对白和文字

中、外文的GAME,对多数玩家而言,主要的差别便在于RPG、SLG中的情节和命令,若直接了当采用汉字当然方便得多,易于上手。而在此基础上,更大的好处便是可以从对白中充分了解角色的性格、习惯和情绪的变化,从而更投入RPG中去。在这里又要赞“邪恶之子”的制作了,在游戏中会出现各种台词,有的饱含哲理引人深思,也有的荒唐搞笑引人捧腹,而更多的则是乐于平常的对白中体现出文案担当者的功力及他们所花的力气。

台湾出品的RPG,在对白方面自有它独立之处,这点从以往的PC-GAME名作更足够证明。在“邪恶之子”中,各种各样的角色都具有鲜明个性,而其个性便在交谈时充分体现出来。冒险刚开始,沈皓与方天弓来到白道口时,在案店中遇上一名强贼,若没有与之翻脸动手,他会在交谈中说出这样的话:“妖魔有什么可怕?最可怕的是邪恶的人心!”想来会论落为强盗的家伙,也曾有一段悲惨的过去吧。而整个游戏的最终首脑被打倒时,他也说出了这样的话:“你们真的打败我了吗?到明天你们内心的恐惧和邪恶仍会创造出另一个魔王来……只要你们一天不敢去面对自我,那么我将永远都会存在!”这样的台词及GAME中主角的种种遭遇使人心惊不已,进而明了在这场冒险中,真正的大敌正是自己心灵中的脆弱一面。而“当主角彷徨不安时,他心中的复杂情结,和现实中的你我又有何差别呢?在日常生活中谁又不是时常为内心那股善与恶力量的争斗而困扰不已呢?”。

除了发人深省的台词,在游戏中也继承了台湾RPG一贯的搞笑要素,比如会有说这种台词的家伙:“我只是跑龙套的,对剧情发展没有帮助。”以及去和村镇中的家畜打招呼时,它们会对你说:“请不要跟羊说话。”及“我不会说话”等等台词。轻松滑稽与富予哲理的台词相互交织,构成了这个节目的独特风趣。

入门攻略

作为中文RPG,攻略其实并非那么重要,况且“邪恶之子”本身难度不大。但关键问题在于因为采用了中文,会有更多新手投入进来,为方便这些朋友,现在将GAME开头部分作一简单攻略,稍微熟悉了系统之后的情节便可独立进行了。

游戏一开始,沈皓与天弓可以在牛家桥与白道口之间往返,锻炼一下等级,并让沈皓学习流星剑谱,之后便前往上官村。

进入上官村,经历石碑事件,打倒妖怪后去找村长,及学者接着可得到新同伴芙戎。

这时应前往清江城,但建议最好早适当地去作战,一来挣钱,二来提升LV,因为此时旅途中的怪兽及敌人仍是一个较大的威胁。

进入清江城之后,便暂时无法出去,整理一下装备和道具,然后在客站存储进度,接着教训李员外手下的凶徒,之后有两个途径进入李宅:在门口与家丁交手闯人,或去武器屋与黑道商人交谈便可由他带领混进府中,不过仍要与李府家丁战斗。

打赢后,在大厅上方的花瓶处拿到钥匙,救出张者。但城中的隐云似乎仍未消散,发现李府家丁并追踪到左上方树林处听到哭声后,再收集一番情报,便可进入树林(有马跑出来的地方)中秘道,而来到港口、打败两名首脑并不很困难,记得不要吝啬草药及时回复便没有问题。

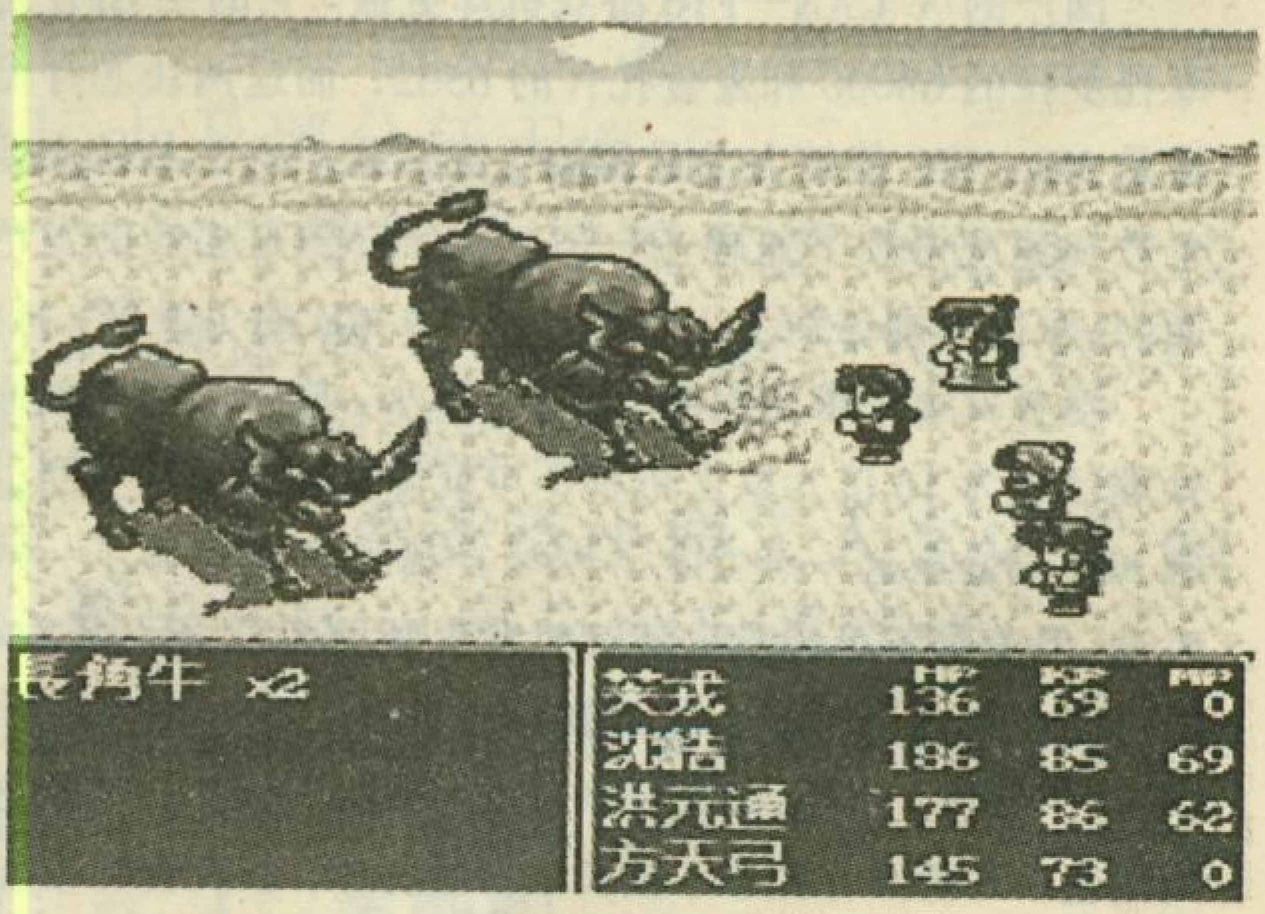
之后再去庙宇,可以发现左上方帘后的开关并进入佛像下的地下室,然后,见过张者,便可前往风陵渡了。

到了风陵渡,听到水中有妖怪出没的消息,然后见到彩衣女和重伤的沈父,这时去水边打败妖怪,再去看望父亲,会发生沈父去世,彩衣女加入队伍的事件。游戏至此便可乘上船离开第一块大陆前往水城了。之后,还有数不清的危险在等着他们……

达到第二块大陆后,情节的复杂度迅速上升。从水城开始,企图复仇的妖道,众多猛兽野兔、山精树怪,纷纷发难,第二块大陆的最大迷宫:神池,更是需要费点脑筋才能通过的地方。总之,记住这几条原则:1、多调查、勤动脑,必有所得;2、要多接受别人的意见,少做不好的事;3、一分辛劳、一分收获,在冒险旅途中的种种考验,尽量不要去逃避!

和啦,介绍部分就打住吧。其实,对这个节目多少也有一些遗憾:一是美工水准,且不说与天野喜孝相比,即使同是出向台湾的PC节目如“仙剑”其人物脸谱与景色也远远凌驾于本节目之上;二是游戏中某些设计并不讨好,比如住店休息时那幅度夜景出现太多而跳不过去,实在有点无聊;另外,人物无法改名多少也是一大遗憾吧。虽有少许缺点,佳作终究是佳作,本作的的确确是一个良好的开端,让我们期待一下部经典的出现。

(责编:无类)



▲战斗画面与FF毫无二致



游戏机进化论第六讲

中国的次世代

特约撰稿人:叶 伟

早些年在红白机的时代,游戏机世界被称为“八分天下”。不过这“八分”说的实在是有些勉强,因为在那个大一统的世界里,世嘉、雅达利等“七雄”,加在一起也不是任天堂的对手。

近年来这种局面当然已大为改观。SEGA在家用机上狠下苦功,成了任氏王朝最有力的反对派,加上NEC、SONY的涉足,使得游戏业真正进入了一个群雄争霸的年代。

要成就霸业,称心如意的武器当然是首要之选。而在游戏业中,所谓的武器当然就是硬件。

海外各公司推出的硬件都非常厉害。但是不可不知的是我们国人亦有自己研制的利刃。

我们不妨在相同的机种中作一个比较。

从中国的基本消费水平来看,昂贵的次世代机显然不会有太乐观的市场。最能赢得用户支持的,必然只有价廉物美的16位机。

那就来看看这充满诱惑力的16位机吧!

MD的高速处理、SFC的色彩缤纷,这是已经被玩家一致认同的事实。MD的处理速度在7.2MHZ到8MHZ之间,而SFC则可以从32768种色彩中选出256种,同时显示在同一屏幕上(活动画面)。

国产的A'CAN—F16游戏机却更强。它的主CPU是摩托罗拉的68000和麦金托什的6502,而这两块芯片恰恰是MD、SFC能够大放异彩的主要因素。它们的结合使色数和速度得到了兼顾——F16具有与SFC相同的发色能力,而速度则达到了10.6MHz,几为MD的1.5倍!

随着玩家要求的提高,扩大、缩小、旋转等特殊画面处理已成为16位元以上机种不可或缺的机能,较早问世的MD正是在这一点上吃了大亏。其后的SFC作了一些改进,但美中不足的是只能针对背景画面而行之。而F16却可以在角色、背景中任选其一作处理,达到了NEO·GEO的水平。此外,画面压条(GRAPHIC LAYER)背景之间混色,对画面作倒影、接长、收缩变形,以及窗口覆盖(WINDOWS MASK)等原属于次世代机种的功能,在F16上也有安置。单此而言,就连日人最自豪的SFC也是望尘莫及的。

解像度方面,F16的角色分辨达256×256点,是超任的4倍;同时显示的角色数量则是超任的3倍。加上同显256色的VGA显示效果,F16所能够描绘的图像已远远胜过MD或SFC。音响方面,16声道的PCM音源甚至不输于次世代的元老3DO!

中国人的硬件技术同样是无可匹敌的利刃。对于原本是一片空白的中国电子游戏业来说,它的价值已可与次世代的诞生相提并论。

A' CAN的F16,颇有点象经济而实惠的桑塔纳2000。

不过,要真正成为一个“时代”,并想要真正在这个时代打出一番天地成为霸主,F16还有很长的一段路要走。在这场竞争中,硬件机能是很重要的因素,但并不是决定性的:丰富、出色的配套软件才是克敌制胜的保障。

这在历史上已有过太多的例子。PC—E、MD以至NEO·GEO,都是因此而与胜利失之交臂。任天堂也正是靠了软件制作商的协力,才使红白机、超任平安地度过了一次次的难关。

F16也会如此。

笔者满怀激情地写出了这篇真正属于国人自己的“进化论”,正是不想看到它重蹈覆辙。我们能作出最出色的16位机,难道就没有力量作出最出色的游戏软件!

让我们拭目以待。



？？？

新的一年开始了，我店又注入了新的能量，为了方便新老朋友，我们在春节期间调集了丰富的“武器”和“弹药”，让您从今天起能随心所愿，也能全付武装过新年。

武器栏

原装松下 3DO(FZ—10)2500 元
日本原装土星(配两张碟)3500 元
原装 PS(配一张碟)3300 元
超任全原装 1000 元
博士 7(32M)1600 元
飞龙(32M)????元
UFO(34M)1750 元
世嘉机(原/组)？/?

“武器”附属装备

3DO 解码器 1880 元
土星解码器 1700 元
3DO 光线枪 550 元(可再接付枪)
土星方向盘 650 元
等等其它不能尽录，见谅！

子弹栏 因“子弹”数量大小不一，未能详尽，见谅！

“松下”类子弹：30—60 元不等
“土星”类子弹：如新忍传 350 元，时钟骑士 300 元
光明战士 650 元，碧奇魂 500 元等价格不一，应有尽有
“PS”类子弹：如铁拳 650 元，斗神传 600 元，
山脊赛车 650 元等
PS—CD：80—140 元不等，
世嘉卡价格???，望查询

本店为在假期，春节期间方便各位新、老朋友，特在本市设一邮购部。

地 址：长沙市车站路附 37 号晓辉电器城 2 楼 B2，湘粤电器商行
TEL：2294835

欢迎各地零售商、游戏机房联系批发。并望众多玩友函索 1996 年新价目单，免费提供改街机资料。

今明电子电器专门店

长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
热线电话：0731—5461253
联系人：龚湘京

有空来坐坐

我们是几个刚走出校门的学生，曾经十分爱好游戏，无奈袋中羞涩。因而我们下决心开一个面向中小学生服务的游戏专卖店。自七月份开业以来，由于优质的商品和服务，适中的价格赢得了广大发烧友的认可。为答谢玩友对我们的厚爱，我们再次调低售价：

世嘉机 590 元！ 土星 3300 元送 VR 战士！
原装 GB 机 470 元！ GG 手掌机 1000 元！

！！！

外地玩友可邮购，
每机另付邮资 40 元！

地址：南昌市八一大道 50 号新华电子文化公司门市部(广场新华书店南大门出门右侧)
邮编：330000
电话：0791—6296782
联系人：程 凯 罗煜全

西安游戏天地

本店主营世嘉十六位游戏机及对应卡带。(世嘉机每台 580 元)。现有一百余种游戏可供玩友选择。设有换卡业务，玩友们可以花很少的钱玩遍世嘉精彩节目。为适应满足智力游戏爱好者的要求，准备了齐全的 RPG，SLG 游戏卡带，本店收购世嘉机、卡及部分任天堂卡。

另外欲购土星机、游戏光碟，或想交换游戏光盘者，请与我们联系，我们可以帮助您解决。

店 址：西安市小寨工人文化宫 侧兴善寺东街 5 号天地玩具店内
通讯地址：西安市长安中路 103 号
邮 编：710061
联 系 人：姜朝阳

闯关族的家



主持人:无类



希望贵刊多刊登一些主机如超任，世嘉，磁碟机的保养，选购方面的知识。介绍一下街机硬件方面的知识，它与家用机有何不同之处？

（四川　谢继波）

“电子游戏软件”唯一让我头疼—甚至想自杀(因为舍不得烧书)的是字母术语，可怜啊！尽管我已有好几年的战斗历史，可仍看不懂大部分的名词术语。你们应该办个游戏扫盲培训班。

（贵州　刘栋）

95年第十期复刊内容很精彩，很丰富。但是有些栏目不知何故被取消了。例如象《游戏新闻眼》,《电刑室手记》等，象《闯关族的家》则被大大的弱化。据贵刊今年年初公布的读者调查结果，这几个栏目都是最受欢迎的栏目。事实上，我周围的几位玩友拿到杂志后，都是先看这几个栏目。《电刑室手记》那风趣幽默的语言给我们平淡的生活增添了许多乐趣。《游戏新闻眼》专门报道国内游戏市场的动向，是目前唯一的国内游戏信息管道。《闯关族的家》回答读者的疑问，倾诉我们的心声。我知道，这些栏目很难做，要耗费编辑大量的精力，而且有一定的风险。不过我想，问题不在于能否做这些栏目，而是如何把它做好，如何内容更加丰富，格调更加健康，消息更加快捷，更加贴近读者。比如《电刑室手记》名字有一点刺眼，是否可以改为《打余茶座》

（上海　李路路）

我是贵刊的忠实读者。我发现一个有趣的现象，在贵刊“错误严重”停刊整顿两期期间，我到书摊问《GAME集中营》来了没有，老板指着几本32开书说：“《GAME 集中营》改成《GAME 情报局》了。”我翻开一看，实在惨不忍睹。

（天津　王来旺）

我是个各种游戏都玩的玩家。但比较起来，还是更喜欢ACT和RPG。最近玩超任版饿狼SP，果然不负众望。人物动作自然流畅，音效亦加入杜比环绕。尤其是金家藩的飞翔腿和超必杀技——凤凰脚，打中对方时，更有一种说不出的快感。我期待中的角色坂崎良也出场了。真不愧是32M的超级大作。与同样容量的街霸Ⅱ不相上下。但总的感觉设计上难易度稍稍难了些。对于初学者或刚玩这个游戏的玩家而言，有不容易上手的感觉。这一点上街霸Ⅱ则做得比较好。另外RPG《勇者机器人》是一个比较特殊的RPG。主角并不是通常的勇士或魔法师之类的人物，而是发明家发明的机器人。故事比较简单，但系统设定相当有趣。例如道具的合成，战斗时间上的加分，机器人必杀技的设定等，都很有新意。玩惯了传统RPG的玩家，不妨玩玩此游戏。

（无锡　陈国书）



Q 不知杂志能否不定期的出一些单行本，如RPG专辑，ACT专辑，SFC专辑，MD专辑，3DO专辑……以方便不同爱好，不同机种的玩家？

A 你的建议很好，我们也收到许多读者的类似的建议。我们国家对于杂志的刊期，开本，甚至页数都有严格的规定。不可以随便增刊，出书。

Q 贵刊的“94年典藏本”做得非常精彩，听说销量也不小。小编们发财了吧！(玩笑)

《95年典藏本》何时出版，有哪些内容，银子多少，可否先透露一下？

A 说起发财真是痛心。算一下成本，比较一下时下其他的电子游戏书刊就知道了。

虽是“玩笑”，但是我们实在是笑不起来，最多是苦笑而已。说“精彩”，非常感谢。说“非常精彩”，有点过奖了。《95典藏本》目前还处于策划阶段。总的指导思想是：一，要有创新，不能重复《94典藏本》的老路。二，大幅度增加彩页，印刷装桢更精美。三，

价格以杂志不搬家为限。至于怎样才能由“非常精彩”变得“更加精彩”，还希望听听玩友们的要求，建议，批评。

Q 任天堂的U64快发行了（已经发行?）我是一位任天堂迷。我很相信任天堂游戏机的品质。不过听说U64坚持使用ROM卡，这样价格会很高吧？

A 据目前的消息看，U64是要使用ROM卡，并且引起了一些争议和猜测。使用ROM卡的好处是传输速度比光碟的读取速度快得多，使用非常便捷。它的缺点是价格太高，容量越大价格越高。为了解决这个问题，任天堂正和美国合作，开发ROM卡的资料压缩技术。将可使ROM卡不但有大容量，价格也能维持在目前游戏卡的价位上。估计不会出现象早期NEO·GEO软件贵得离谱的现象。目前次世代机竞争已达白热化，U64可以说是最后登场的次世代机，一失足千古恨。相信久经沙场，老谋深算的任天堂不会做茧自缚。

U64的发卖日期不会太远了，谜底就要揭开。“相信任天堂嘛！”

Q 贵刊第11期上说，台湾第三波有意进军家用游戏机软件的汉化工作。第一个中文游戏是光荣的《三国志Ⅲ》。我是个地道的三国迷。请问:1、第三波打算首先在哪个机种上汉化《三国志Ⅲ》？ 2、什么时侯发行？ 3、能介绍一下第三波吗？

A 光荣在台湾的电脑游戏一直是由第三波代理，并且由第三波汉化为中文版。但只限于电脑游戏。目前第三波与光荣签定了汉化其所有机种游戏节目的协议。因此选择的余地相当宽。《三国志Ⅲ》在超任和世嘉上都有移植，第一个汉化的《三国志Ⅲ》是超任版。 2、该游戏已由台湾著名的游戏经销商—金飞象负责发行。3、第三波的正式名称是“第三波文化事业”。是台湾宏基电脑的关系企业。成立于1983年。目前员工200多人。主要从事杂志，电脑图书，教育休闲软件制作及PC版，家用版软件的代理。董事长叶紫华，总经理王振容。

Q 《95格斗之王》坂崎良怎样使空中的龙虎乱舞，及韩国队的金家藩怎样使用空中的凤凰脚?

A 只要跳上半空输入该超必杀技即可。详见本刊近期“95格斗天书”。

Q 1、传闻SEGA与SNK签定协约，将《95格斗之王》及《饿狼传说3》移植到土星上？ 2、《街霸ZERO》会不会移植到土星或3DO上？

A 1、该协议已签，不久将推出。2、相信应该没有问题。

Q 有消息说，成龙新作了游戏《功夫皇帝——成龙》，是哪个公司制作的?什么机种?什么时侯发行?

A 《功夫皇帝——成龙》是由成龙亲自监制的一部格斗游戏。游戏在日本全部采用实景拍摄，成龙在游戏中是以拥有华丽拳法的主角身分出现。与他平时的造型不大一样。其中出现他令观众如醉如痴的醉拳。该游戏由日本KANEKO出品，首先推出的是街机版。目前已在日本各大游乐场出现。成龙也亲自到日本做宣传。KANEKO准备移植到家用机上，但哪个机种还没有确定。



龙哥热线

Q 请问世嘉光碟机可以玩SNK出品的202M光盘游戏《真·侍魂》吗?（广西 李鸿华）

A 不行，不同机种的游戏光盘相互之间都不能通用。

Q 是否超任光碟机比磁碟机好?要知道，仅要三、四张光盘便能拥有所有超任游戏了，这为磁碟机所不及的吧?（西安 彭清）

A 超任光碟机并不能取代磁碟机的功能，它不能直接和超任主机连用玩超任游戏，它是磁碟机的附属件之一，作用与游戏磁盘相似，光盘游戏内容也和磁碟游戏完全一样，只不过容量巨大，一张光盘上可装入上百个超任游戏。所以对于游戏店老板和想集齐所有超任游戏的玩家来说，确实十分方便。不过超任光碟机价格十分昂贵，目前市价在二千元左右，一张超任光盘也要好几百元，而且最新游戏总是先在磁碟上出现，所以光碟机倒不是一件十分必要的“道具”，购买与否，全看“金钱”够不够了。

Q 许多台MD放在一起玩时，彼此之间是否会有影响?（河北 石峰）

A 如果每台游戏机用的都是RF(射频）输出方式，那么图象可能出现网纹干扰而不清晰，而且附近的电视观众也会深受其害（往往开始抱怨电视台或忙于摆弄他们的天线），用AV输出则干扰难以查觉，不过需要电视有AV输入功能才行，另外电源也要注意通风散热。

Q 有用于3DO的制转器吗?价格多少?什么牌号质量好?上海 吕骏

A 有售，价格一般在300元左右，SUMAN是早期较常见的牌子，现在出售的多是一些无牌号的制转，质量好坏很难说清，在选购时只要图象清晰，色彩纯正，声音的噪声小一般就可放心购买。

Q 1、世嘉有18位机吗? 2、FC卡能否在MD上使用，哪怕有一点儿图像? 3、有无让MD游戏卡在SFC上运行的转换器? 4、32M磁碟机相不相当于一部32位次世代

主机？

（四川　冯湘宇　武汉　孙凯）

A　1、没有，电脑用的是二进制计数法，故电脑取的位数都是二的整数次方，如8位机，16位机，32位机，甚至64位（2的6次方）机。　2、不行，由于FC卡是8位的，而MD机是16位的，从本质上就不兼容。　3、虽说MD和SFC同是16位机，但它们相互不兼容，而且任天堂和世嘉又是竞争对手，不会为对方设计这种转换器。　4、不对，32M磁碟机相当于一块32M可转录游戏卡。

Q　《魔神英雄传》（FC）是哪个厂商制作的？容量如何？有无绝招？能介绍一下吗？

A　《魔神英雄传·外传》1990年3月23日由著名的哈德森（HUDSON）公司出品，容量2M，类型为A·RPG，是同名卡通片的游戏作品，世界观及基本设定与原作相同。它是1988年PC-E版的续作，但从ACT（动作）变成ARPG（动作RPG），在移动时是与一般RPG无异的地图画面，而战斗以侧视的ACT进行，一共有十一种魔法。因为篇幅问题，先介绍到这儿吧。

Q　MEGA CDX和MEGA JET都是MD的精品，但总不能两者都买吧？实际购买时买哪一种为好？

（河北　张宽）

A　选购原则其实很简单，因为MEGA JET看它的样子就知道其接MEGA-CD肯定无望（没有CD ROM扩充端子）而且接SUPER 32X也实在够呛（拿不动了！），况且MEGA CDX和MEGA JET并不是一个档次的机种，CDX比JET要贵三倍以上，所以购买哪种主机取决于您的经济实力和是否有听音乐CD，玩MEGA CD及使用32X的需求。要是您是一位"款爷"或是MD的狂热收藏者，不妨把它们一个不落，大小统吃。

Q　我购了一台原装美版超任（另买有制转），回家用以前任天堂输出线在PAL制电视上怎么也玩不了，只有声音，画面黑白上下抖动，不知是何问题？

（太原　贾恒）

A　市售的“制转”大多只能将NTSC制式转为PAL60制式，您买的制转就是这种，解决方法有三种，一是看看您的电视有无场频调节旋钮，若有，调节它就能使图像稳定不再抖动，这时若还无彩色则制转性能有问题；二是更换一个能将N制转为PAL50制式的真正制转器；第三是更换彩电为N/P兼容的多制式彩电，这样能得到更高质量且不被压缩的图像。

Q　常听大人说：玩游戏机对电视有害，因此不让我用大彩电来玩游戏，现在我只能用小黑白电视来玩游戏，感觉实在不过瘾，游戏机真的对电视有害吗？

（福州　吴清）

A　一台游戏机对电视在说相当于一个标准信号源，因此，对电视来说，玩游戏机和用录像机看录像节目或用影碟机播放影碟是完全一样的，所以“玩游戏机对电视有害”可以这样认为：1、这是家长好心的劝告，怕你玩游戏影响了学业，且离大彩电太近会影响身体健康，同时也不会和看电视相冲突；　2、玩起游戏来容易上瘾，有时一玩就是大半天，电视通常比看录像等其它娱乐开得长，从这点上来说确实对电视不利；　3、少数组装游戏机视频或射频信号极不标准，往往太强或过弱，对电视的信号接收设备可能造成危害。

Q　1、有ABCXYZ六个键的世嘉手柄是1型MD还是2型MD机用的？它能否通用？

2、3DO游戏光盘和超任磁碟机的游戏光碟盘用电脑光驱能否驱动？

（上海　姜琪）

A　1、一般是2型MD机才配用六键手柄，但该手柄在1型MD机和2型MD上完全通用。　2、3DO光盘电脑无法识别，超任光盘电脑可以识别，但不可能用电脑来玩超任游戏，不过用电脑来保存、复制超任游戏节目倒是一种好方法。

Q　1、SFC的磁盘能否与PC机的磁盘通用？SFC的磁盘的规格一般是同几寸？PC机的游戏磁盘规格又是多少？　2、286机可否玩386以上机的磁盘？

（山西　高峰）

A　1、超任碟机用的磁盘就是电脑用的3.5英寸磁盘，但存储文件的格式可能不同，不过只要再经过碟机或电脑的软驱的格式化操作后就可完全通用。现在电脑上用的磁盘有5.25英寸和3.5英寸两种，其中5.25英寸的软盘面临淘汰　2、磁盘是PC电脑通用的，没有档次的问题，应该说是其中的文件是不是要求需要386以上机种才能运行。

Q　一张软盘最多可录几个游戏节目？

（青岛　于海腾）

A　磁碟机常用的是3.5英寸双面高密电脑磁盘，标准格式化后容量为1.44MBYTE，约折合游戏容量11.52Mbit，而超任游戏的容量通常都是4Mbit的整数倍，如4M、8M、12M、16M、24M、32Mbit等等，故一张标准高密软盘只能存二个4Mbit的游戏或一个8Mbit的游戏，不过目前碟机通常都带有1.6MBYTE的非标准格式化功能，这样一张软盘就可以被格式化为12.8Mbit，能存储一个12Mbit的游戏，但这会导致软盘的可靠性下降，一般不建议这样做。

Q　1、电脑能否玩所有CD游戏。　2、为什么不同机种CD GAME不通用？　3、“火牛”指的是什么？

（北京　刘畅）

A　1、电脑只能玩电脑专用的CD游戏，而不能玩其它家用CD游戏机光盘游戏。　2、这是因为各个机种的硬件机能互不兼容，所以它们的软件自然也无法通用，这也是因为各机种为了保护自己的版权和垄断性。3、“火牛”原是南方的音响发烧友对大功率变压器的爱称，因为游戏机用的变压器功率一般都较大，故也有人称之为“火牛”了。

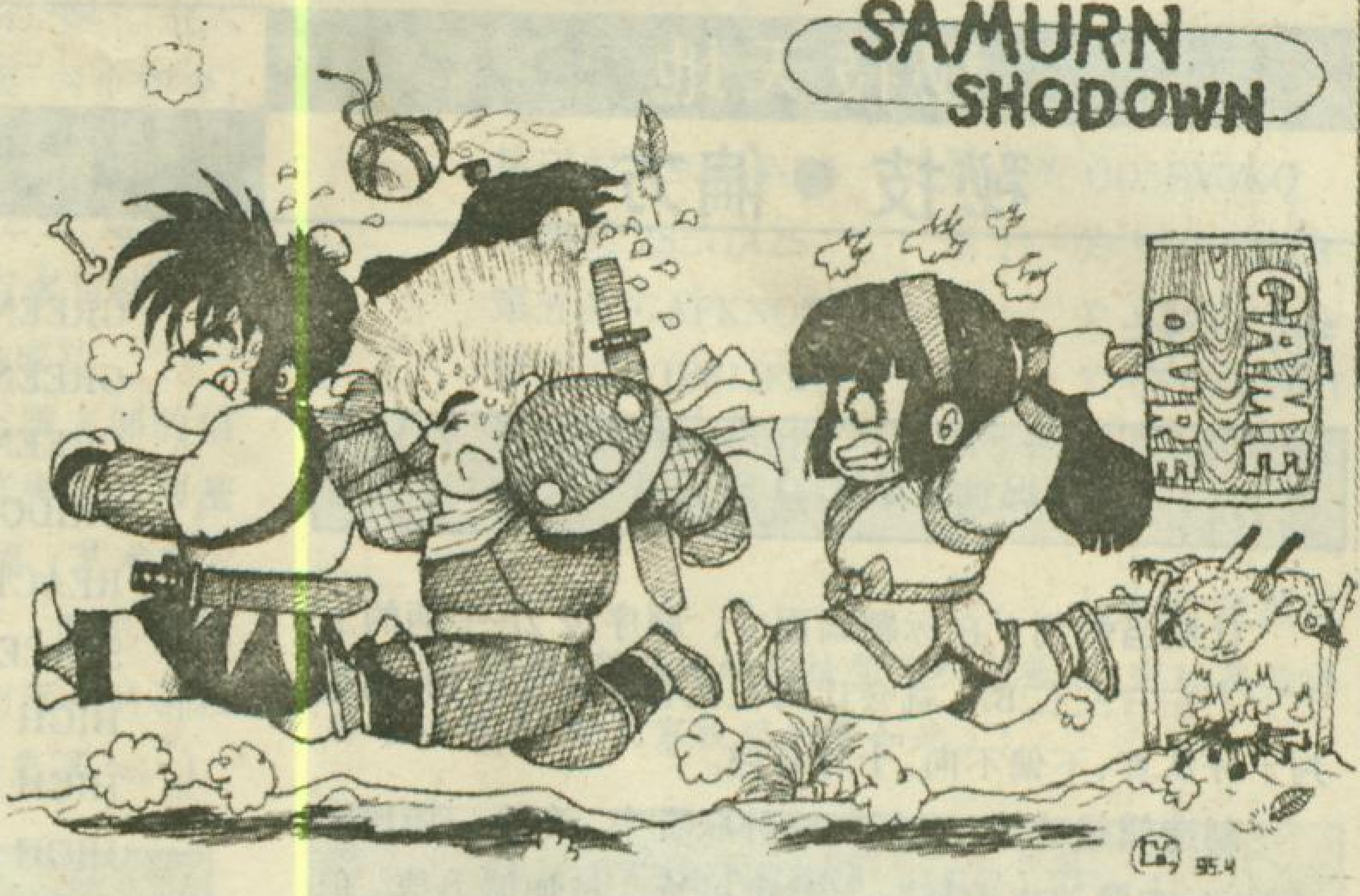
大墙画廊

第八期

侍魂专辑

稿件尺寸：104×152mm

复印件效果不佳，请寄原稿



▶侍魂编外篇　济南　刘华涛



▲柳生十兵卫　湘　潭　江淼



▲真·侍魂　烟台　王德杰



▲"肉弹军团"　长　沙　马超民



▲加尔福特　南宁　张晓龙



▲娜可露露　昆 明　李学峰



▲真·侍魂　郑　州　朱卫强

秘技天地
秘技●偏方

秘技●偏方
秘技天地

秘　技

《实况世界足球 2》SFC FP=9

让狗当裁判：在标题画面中，顺序按 2P 手柄的上上下下左右左右 BA，就会让狗在比赛中担任裁判。狗裁判十分认真，不偏不向，十分有趣。

制造超级球队：在任何一种联赛中，在第一场比赛开始前，在菜单中选择“ ”，就可以给队员加能力值。但所给的能力值点数有限，不能给所有队员加满。其实，只要先将最后一名队员的能力加满，然后按两次下键，光标会停在守门员的位置上，而这时守门员的能力值也变成满值。将守门员的能力值先减下来，并加在其它队员上面，再次重复以上程序，又可以获得许多能力值。如此重复，便可制造出一支包括替补队员在内的所有队员的各项技术全为满值的超级球队。拥有这样一支球队，就可以无往而不利了。

《蛮人争霸赛》MD FP=7

选关密码：SLJ3AQ
WRFCK
nRFK
ERK

《真实谎言》MD FP=7

选关密码：

第二关 QMMKNMD　第六关 DLQJPGY
第三关 FNYHHLX　第七关 NMTJSKC
第四关 GDCGHKW　第八关 LVMBQXL
第五关 HHBMJFM　第九关 KYNCRYM

《忍无可忍》MD FP=7

选关密码：

DOCKING BAY ① LFqbv/Lng
DOCKING BAY ②DDq8 * tLng
BRIDGE ① Qzp8 * t)vK
ENGINEERING ①dH3duvKm?
ENGINEERING ② LFrbvtLvT
ENGINEERING ③UHob - vqnA
ENGINEERING ④ cr8 * C8N!V
GREENHOUSE ① WL8dsrO!V
GREENHOUSE ② avCdCrJiK
GREENHOUSE ③ bDK * * vKgh
BRIDGE ② Xnp8 - vJgh
REACTOR ① OH)8vvOrk
SPACE STATION GHLb * * Or2
HIGH RISE ROOF TOP D8oX9 FEON
HIGH RISE ROOF 164 xliXv/xvJ
HIGH RISE ROOF 163 •EvFyr/?nF
HIGH RISE ROOF 162 OPhy-/DnF
HIGH RISE ROOF 161 Dzg736Bkz
HIGH RISE ROOF 160 KLh5vsxmQ
HIGH RISE ROOF 159 crB5vsxmQ
HIGH RISE ROOF 158 WLx5vsxmQ
HIGH RISE ROOF 157 UvB5 * sxhj
HIGH RISE ROOF 156 DDFz-3Bg!
HIGH RISE ROOF 155 dng5-C)Fj
HIGH RISE ROOF 154 OdgzCCDg
HIGH RISE ROOF 153 angXCsMi7
HIGH RISE ROOF 152 KPDz * -Do7
HIGH RISE WdBz-e?h/
SUB BASEMENT ① Tvi9ks)u!
SUB BASEMENT ② abF82oJsk
SUB BASEMENT ③ XvxbkoLkE
SUB BASEMENT ④ WHDbkoKkx
SUB BASEMENT ⑤ knDdnoKmR
SUB BASEMENT ⑥ aPDdyMKmY
SUB BASEMENT ⑦ H5?c!sJnc
SUB BASEMENT ⑧ 5NFq!-O!R
SUB BASEMENT ⑨ 6 * ?O!EJgs
SUB BASEMENT ⑩ APSOFYNpn
SUB BASEMENT ⑪ C5AKzW)r!

偏　方

《太阁立志传》MD、SFC F P=7

金钱爆满法：游戏中，主角个人持金上限为六千贯，有一法可使持金一次就超此上限。开机后，首先观看完演示画面，然后进入游戏。此时木下腾吉郎刚当上织田家的足轻头，身上持金只有一贯。马上找个“町”把它花

掉，然后身无分文地去见任意一位“他大名”的“姬”。进入他大名的居城后，在城门口出现“面会”和“姬”两个指令，选择“姬”的话士兵会将你拦住，如果出现“袖下”的指令，选择“袖下”中的“雀の泪”，就能够成功地进去见“姬”。这样，当你出城后，就会发现你已拥有六千五百多贯钱。用此秘技，一定要在足轻头阶段，魅力越高越易成功。

木下腾吉郎当城主的条件：只要让木下腾吉郎的信赖达到 2560 以上，外交、魅力、武力、内政、统率这五项基本能力中至少有三项达到 80 以上，并且茶道、艺术在 C 段以上，就可以当城主了。　重庆 穆鹏

（编者按：你确对此游戏颇为精通，本刊近期的新栏目“人间五十年”可使你对日本历史戏的了解更深入。）

《机械战警Ⅱ》 FC FP=4

战警头像的拼图方法：在第五关向左行，当出现拼战警头像的画面时，正确的顺序为：上右右下左上上左下下右右上左下右上上。成功之后，可获 1UP 和 100 万奖金。

第八关的两个秘道：在第八关中央控制厅 FLOOR 1，遇到第二个上升的柱子时，站到上面可时入秘道。此时会出现一密码锁，按任意数字，锁消失后，可进入 FLOOR 2。在 FLOOR 2 中，遇到第四个向上升的柱子时，站在上面可进入秘道，按下列顺序移动图形方块：下右上右下左左 下右上上左下右下右上左左下右上左上右右，即可与“001”号战警战斗。　昆明 李宏

（编者按：拼头像法前几期曾有介绍，但没有正确顺序，今蒙李宏玩友细心，将之公布，特此感谢）

《太空战士Ⅱ》 FC FP=5

找到神秘宝剑：要想打败最后的皇帝，仅靠“石中剑”等武器可能会很吃力，如按照下面的路线走可以得到一把攻击力为 150 的神秘宝剑。在大混乱城的第四层里从左数起第一间屋子，上至顶部后有两条路，先从右边那条上去，然后向右一直走，便会来到房间最右上方一个柱子旁，在那里右下角的墙上有一条通往神秘房间的密道，进入里面后便可找到神密宝剑。并且，那里面的敌人比较强大，是个修炼的好地方。　南宁 卜伟

（编者按：你提供的偏方很好，只是稿子中语言叙述不够清晰，望今后能多训练自己的语言组织能力，投来更好的稿件。）

《雌雄武士》（武士魂二代） MD FP=7

选关密码：

第二关 1SLCCIGF	第九关 WGPOXIEV
第三关 BSG4VNQ6	第十关 OO5EVTKQ
第四关 2SL1IA2S	第十一关 Y4IRVXKR
第五关 GAFKNOWC	第十二关 VTCL1IA2
第六关 VIE61JF2	第十三关 QSLVWDRT
第七关 FFOH6BPF	第十四关 LF62WAES
第八关 TFTSDQMJ	第十五关 O5XP5X4Z

沈阳 张墨思

（编者按：新游戏的秘技登用机会最大，张玩友的稿件干净整齐，望大家投稿都要如此。）

《LIGHTBRINGER》 ARC FP=4

神奇的道具：游戏开始时，主角们会出现在一间酒吧内，中央的圆桌上有一烛台，拿起烛台并按住攻击键，待主角变成金色后松开，主角便可发射能量波，而魔法师则可在短时间内有天使护身。但敌人一刀可将烛台打掉，切记小心。

隐藏版面：第二关大约第 3 节（这要看你怎么选择入口了），敌人为两女妖和双头狼，不必理会她（它）们，走到出口处打碎左边的石柱，会发生地震。这时，走到左上角向上跳，主角会跳进树丛，再向右跳，不一会儿就可以进入隐藏版面，里面可加多种武器。　郴州 吴宗锴

《格斗四人组——怒之铁拳》 ARC FP=4

选 SUPER 版法：选择 ALEX 作主角，决定后会出现一个电脑屏幕，按掉后马上按住必杀技键，并不断顺时针旋转方向键（大约 2 圈/秒），直到游戏开始，ALEX 出现在仓库内，此时再使用必杀技的话，会发现其威力无比。使用此技，近处的敌人一招搞定，且不会损失生命，远处的敌人会被震倒。如果是双打，2P 也可发出此技，但千万注意此招能将同伴一击致死。

复活法：双打时，如果一方不支死去，不要按任何键，只要顺时针旋动方向键，而另一方应要赶在死去一方的签名定格之前打过当时的那个小关。然后，在换向下一个小关时，死去一方迅速签好名字，到了下一小关就会复活，但分数为 0。注意：打关底时此法无效。

湖南郴州 吴宗锴

（编者按：街机类的偏方可使玩友少花些银子，多谢吴玩友提供，但以后最好将英文名称注上中文名称。你的配置可参本刊各期，但我建议你将 DX,80 换成 DX,100，我想史莱姆也同意这样的建议。）

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP＝8

巧获经验值法：在艾特城边的山洞中有一种水母样的怪物。与其战斗时，剩下两只不打，过一会儿，它们会自动组合成一只大水母。消灭它后能得较多经验值。另外，在某些山洞和机械基地中一些机器人也会自动组合。消灭后也能得到较多经验值。

不花钱补充法：在“空中之城”中有一个小房间(在第一个幻影结界后面)，里面有一个金色圆盘，站上去可回复体力和技术，和在宿屋住宿的效果一样，并且不用花钱。在某些机械基在和飞船发射塔内也有此装置，一般在门边，形状为正方形。 (上海 刘旺祥)

(编者按：这是两条很容易发现的技巧型秘技，而此类秘技登用机会最大，玩友们何不效仿呢？)

《龙牙》 FC FP＝7

主角的变身：在游戏中，按住B键片刻，主角就会依所持武器的不同而产生各种变身。技飞镖变成猛虎，持棍棒变成飞鹰，持长鞭变成蝎子，持匕首变成无敌飞龙。

无限加命法：在第2—1关中用持长鞭的忍者变身为蝎子吃掉关中的3个“鞭子记号”，就会得到3条奖命。然后自杀，再从关头开始，这样就可以再得3条奖命。如此重复，便可无限加命。 (福州 管少洁)

(编者按：请注意我叫风马，而不是您写的“疯马”，这次暂且饶你一次，下次再胡乱替我改名，定不登用你的投稿！)

《顶级赛车2》 MD FP＝7

选关密码：

英国站	QVK6	4K2G	CJL2	1GDT
加拿大站	KYH#	4KZL	DJL2	Y4NV
埃及站	QYF[	4H28	NVL2	9GDT
法国站	YVC#	4K28	DTL2	14NV
德国站	YVG#	4H28	PVL2	Y6CV
希腊站	3YC8	2HD8	DVL3	14D6
印度站	4YF8	2KD8	D\L]	Z4D6
爱尔兰站	S#HB	2KD4	D\L]	Z6P6
意大利站	L#GB	4HD5	D\L]	24N6
日本站	LFC?	2HD9	P\L]	24D6
斯堪的那维亚站	SFF4	2KD5	P\L]	26P6
南美站	4DD8	4KD9	D#ZJ	26D6
西班牙站	4DL8	2KD4	D#L%	IGP6
瑞士站	4%T8	2HD4	P#L%	Z6C6
美国站	Z%QB	4KD4	D#Z%	Z6N6

广州 机圣

(编者按：机圣，你好！你投的偏方为什么不注明机种呢？我查起来可费事呢。另外，你的密码是选用什么难度玩出来的呢？)

《圣火徽章外传》 FC FP＝7

召唤大司祭法：在第二部第十四章中，打开中间房间后，大司祭会出来和王子对话，并将王子的十二颗星收去，同时给王子两颗宝珠。然后盗贼将箱子中的勇者特赦剑盗出，王子去左边的房间将神龙族的王女喊出后回到中间的房间，走到房间的右上角待机。等一回合后，让王子移动到开门的地方待机，在箱子上就会出现大司祭(箱子上不要有人)。以后只要让王子觉醒一次，并在原地待机则又会出现一位大司祭，与先前的一模一样。如此重复，一共可召唤出十八位大司祭(切不可再多召唤了)。每位大司祭都携带着超火焰魔法，要尽快将其送到输送队中，因为只要一过关就只剩下一名大司祭了。十八个超火焰魔法可卖一大笔钱呢。

湖北沙市 邵希

(编者按：其实FP值是以某条秘技对游戏难度产生的影响大小而自高向低而定，不见得FP值高就不会登用呀！希望你能多投稿子。)

《三国志Ⅳ》 SFC FP＝9

不花钱粮征兵秘技：在进攻或被攻选派将领出战时，先任选一将，让其带兵(最多可带三百)，当选择是否决定时选择“否”。退到派将画面时，先将刚才派出的将领撤掉，再任意配置将领，当配兵时发现士兵已经多出一倍。如此重复，即可迅速拥有雄兵百万。

贵阳 王通贵

(编者按：此秘技通用于各种机种之光荣公司出品的《三国志Ⅳ》。另外，《霸王的大陆》节目古旧，秘技如山，今后玩友就不要在投此类古旧游戏之秘技了)

《钢忍HAGANE》 SFC FP＝7

无限续关法：在标题画面中，先进入CONFIG，在MUSIC栏依次选听音乐09、08、07、06，返回标题画面选START进入游戏。这样，在GAME OVER后即可发现原来有限的续关次数变为CONTINUE∞。

沈阳 无为

(编者按：多谢你对本刊的支持与厚爱！你说了许多自歉的话，其实在玩友中你可算是笃有见地的人了。目前，九十年代中期了，国人的思维模式仍是如山般地难以撼动，甚至触不得呀触不得，真真怎生是好？凭我愚见，老百姓就多些耻辱感多些忧患，少些大言不惭；而知识分子少发牢骚(因多言无益)，要多做些实事，多带领百姓做些实事，一定不要无为，要有为，不知你可同意。你怎么会是门外汉呢？你连《鬼邻居》都能打通，游戏机又有那么一大堆，多少人会羡慕呀？当然也包括我！你的“书店”及“图书馆”嗜好很有趣嘛，不过要小心哟。其实，我也总有此种想法，只是从未敢试，然每当念此得手后的兴奋，皆会不分场合的于面部表现出来，很灿烂呢。)

责编：风马

编者按：

历史游戏首选当然是三国系列游戏，因此而有本刊的《三国游戏纵横谈》，侃到现在还没有完；其次应该是以室町幕府至江户幕府的战乱时代为背景的游戏。其时，山河糜烂，枭雄蜂起，可比翼于中国战国时代。而以此为背景的游戏之多、之精，又远在三国游戏之上。

日本历史为我们所不熟悉，也许有人能够说出织田信长、丰臣秀吉、上杉谦信这样的战国人物，但有多少人能说出他们的生平事迹，了解他们的浮沉破灭呢？也许有人能够说出《信长之野望》、《乱世之霸者》、《斩》这样的日本战国游戏，但有多少人了解这些游戏的设计特点呢？我们开办《人间五十年》，以作者丰富的历史知识和游戏经验，对每个优秀的日本历史游戏进行评述。虽然是以游戏为主，但也会介绍历史；虽然高谈历史，但不会脱离游戏，其中又蕴含着浓厚的文化气息。

有了《人间五十年》，相信《三国游戏纵横谈》便不会太孤单。今天的三国游戏迷也许又成了明日的日本战国游戏迷。

责编：北尤



人间五十年

文/一心

人生五十载，　去事恍如梦幻。

下天之内，　岂有长生不灭者！

第一次看到这首和歌是在《信长之野望——武将风云录》里。那时候，我对日本的那段历史一点儿都不懂，一切都是那么陌生，只有这首和歌默记于心。

然而，和歌我渐渐熟悉起来。在PC版的《信长之野望——武将风云录》里，在《信长之野望——天翔记》里，在桥本忍的《战国铁炮商人传》里，在山冈庄八的《伊达政宗》里，在户部新十郎的《前田利家》里，我都翻到了这首和歌。我突然莫名奇妙地感动起来。

试想，当年信长只是尾张的一个小领主，今川义元派两万五千兵马前来进攻的时候，他只有三千兵。尽管难关终于让他渡过了，但是，其他早已成名而又虎视耽耽的大名又何止一、两个呢？东边的武田信玄、北条氏康早已和今川义元把天下分好了；还有既被称为“军神”，又被称为“越后之虎”，勇猛无敌的上杉谦信；西边有堪称“稀有的谋略家”的宇喜多直家、有统治山阴山阳十余国的毛利元就、有把持中央幕府政权的三好长庆、还有九州的三个豪强大友宗麟、龙造寺隆信、岛津贵久在等着选出一个代表来挟九州之众横扫天下。然而，织田信长凭着他卓越的才能，终于结束了战乱割据的局面，被人们称为：“乱世的风云儿”。想想他先前的默默无闻和后来的杰出表现，想想他出兵痛击不可一世的今川义元前所吟的这首和歌，想想他在长关城痛击曾被认为是天下无敌的武田的彪悍骑兵前所吟的这首和歌，你不是会有一点点感动吗？

吟唱玩味这首和歌，你会感受到信长面对生命与死亡、霸业与毁灭时的苍凉心境，联想起曹操赤壁决战前横槊赋诗、慷当以慨的豪迈气魄，乱世英雄对人生的感悟不是息息相通吗？

日本有英雄吗？有人说能够专注自己全部感情的人就是英雄。昔日，足利氏世代被继承平氏血统而又把持镰仓政权的北条氏欺压，这样的日子好受吗？足利氏是名流源氏的嫡系后裔，有一位家督在临死前，没有别的要求，只是希望自己的七代子孙之内可以有人夺取天下，再兴源氏，以雪世代的屈辱。可到了七代子孙足利家时时，一直都没有实现祖先的遗愿。一天，家时跪在八幡菩萨面前，把自己的刀擦了又擦，最后在第二天天明之前忿忿切腹自杀了。家人在供桌上发现了写着他愿望的黄纸，上面只有一句话：祈愿三代子孙之中可以有人完成七代父祖未能完成的事情。到了他的孙子尊氏时，终于真的击败了北条氏，终于真的做了征夷大将军。只要一想到这两件事，我没有一次不是感到意气扬扬啊！

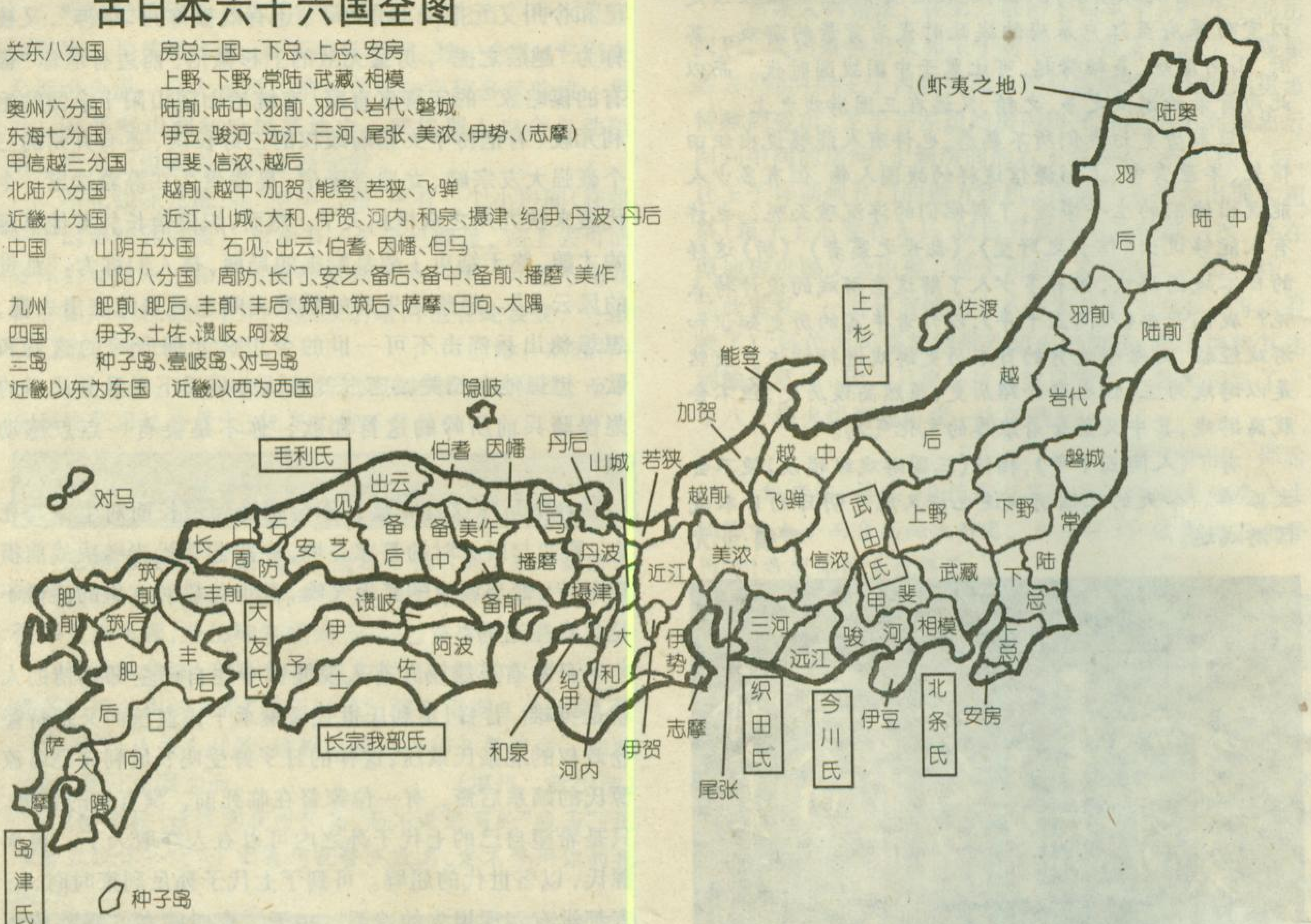
于是，在玩有织田信长、足利尊氏登场的游戏时，这两个人总会让我有一点特殊的感觉。我会情不自禁地找出他们的能力数据并加以品评；我也会很自然地仔细看着他们的肖像，并下一个“象”或“不象”的结论；有时我也会特意站在他们的角度，静观天下局势的变化，力图找到他们当时处境艰难而仍胸怀大志的感觉。

我不愿看到自己欣赏的历史人物被随随便便地杀掉，我宁愿是他，同他一样地奋斗，取得象他一样的成绩，成就象他一样的霸业，甚或做得比他更好。这是我理解的历史SLG，也是我玩历史SLG的方法，并因此而满足。我想，这大概就是我想写一些关于历史游戏文章的原因。我把栏目拟为“人间五十年”，是从我认为代表某种精神的那首和歌中断章取义而来的。我会尽力做好这些文章，正是所谓：但写真情与真景，管它埋没与流传。如果那些文

章对你的攻关有作用，我们会很高兴。当然，这只是末，我们的本还在于游戏，让玩友能更好地玩游戏，让社会舆论知道电子游戏也是一种文化，不要总在并不了解的情况下，对事物作出武断的“盖棺论定”。

古日本六十六国全图

关东八分国　房总三国一下总、上总、安房
　　　　　　上野、下野、常陆、武藏、相模
奥州六分国　陆前、陆中、羽前、羽后、岩代、磐城
东海七分国　伊豆、骏河、远江、三河、尾张、美浓、伊势、(志摩)
甲信越三分国　甲斐、信浓、越后
北陆六分国　越前、越中、加贺、能登、若狭、飞骅
近畿十分国　近江、山城、大和、伊贺、河内、和泉、摄津、纪伊、丹波、丹后
中国　山阴五分国　石见、出云、伯耆、因幡、但马
　　　山阳八分国　周防、长门、安艺、备后、备中、备前、播磨、美作
九州　肥前、肥后、丰前、丰后、筑前、筑后、萨摩、日向、大隅
四国　伊予、土佐、谠岐、阿波
三岛　种子岛、壹岐岛、对马岛
近畿以东为东国　近畿以西为西国



部分日本战国 SLG 介绍表

分类	游戏的名称	制作公司	MD	SFC	FC	PC	PC-E
人名	信长之野望	KOEI				●	
	信长之野望Ⅱ全国版	KOEI	●	●	●	●	
	信长之野望Ⅲ战国群雄传	KOEI			●	●	
	信长之野望Ⅳ武将风云录	KOEI	●	●		●	
	信长之野望Ⅴ霸王传	KOEI	●	●		●	
	信长之野望Ⅵ天翔记	KOEI				●	
	织田信长(Ⅰ)(Ⅱ)	FAMLYSOFT	●			●	
	织田信长——霸王军团	BANDAI		●			
	信长公记	YOANMAN		●			
	战国信长传天下	GETEAM				●	
	宛如凤凰	IMAGINEER	PC－9801				
	太阁立志传	KOEI	●	●		●	
	太阁立志传Ⅱ	KOEI				●	
	天与地(上杉与武田)	KONAMI				●	
	武田信玄	HOT.B			●		
	武田信玄Ⅱ	HOT.B			●	●	
	德川家康	FAMLYSOFT				●	
	独眼龙政宗(伊达政宗)	NAMCO			●		
	忍者武雷传说	SEGA	●	●		●	
事件	天下统一——乱世の霸者	SYSTEMSOFT	●			●	
	天下统一Ⅱ	SYSTEMSOFT				●	
	关原之役	ARTDNK				●	
	关原之役	TOUKINHOUSE					●
	关原合战	ARTDNK				●	
	伊忍道	KOEI	●	●		●	
	1552年天下大乱	ASK讲谈社				●	●
	天下布武	GAMEARTS	●	●			
	战乱	GE·TEN				●	
其他	不如归	IREM			●		
	SD战国武将列传	BANDAI			●	●	
	关东战国三国志	INTEC				●	●
	斩	WOLFTEAM				●	●
	斩Ⅱ 夜叉圆舞曲	WOLFTEAM	●	●		●	
	斩Ⅲ 成者在我	WOLFTEAM		●		●	
	梦幻如真	INTEC		●			



尖端编译

任天堂的阴谋

（连载之一）

现在在日本，年轻人最向往的职业就是游戏设计师了。各类电脑游戏学校就有十几所。许多名牌大学生也加入到软件业的行列，这在十几年前是不可想象的。硬件及软件，是支持今日电脑社会的两大支柱。然而，许多人也开始注意到，软件是左右硬件卖得好坏与否的重要因素。自松下电器买下美国的MCA、索尼买下哥伦比亚制片厂之后，更代表了整个产业社会进入了软件战争时代。

在软件方面，比松下或索尼拥有更雄厚资金和实力的就是任天堂公司了。它目前推销到世界各地的游戏机主机数量已高达5000万台以上！

事实上，现在日本除了游戏业界之外，就连证券、银行、流通、大众传播、教育等不同范围的一流企业家们也都想与任天堂有所接触。

自从任天堂主机FC在八三年发售以来，在短短的七年间，就创下了史无前例的单一商品三万亿日元的记录！任天堂公司股票时价总值则与新日铁及三菱重工等大型重工业公司并驾齐驱。几乎是一夜间崛起的任天堂超级游戏帝国，使许多想进入未来型企业的人出现了期待感。

就在这时，任天堂毅然舍弃了遍布每个家庭的任天堂八位机，推出了新机种——超级任天堂。

在广受大众注目焦点的成功的另一面，任天堂公司也有不能曝光的部分，那便是采取只以自己公司利益为优先的强者理论。巧妙的进行勒紧软件商，行销控制，与大众传媒的支配！它的目的就是希望能继续维持任天堂一家公司来支配三万亿日元市场的独霸态势。

到目前为止，任天堂公司还是本着以压制游戏市场为基本方针的“一强皆弱”的原则。其实这也是过去它在扑克牌专业厂商时代立下的基础经营战略。虽然目前任天堂公司利用这种方式，甚至连玩家都可以由自己公司加以操纵，并且获得极大成功。但这样一个以扑克牌为基础演化出来的经营理论，是否能在世界广泛推行，变成一种商业规则，得到大众的认同，还十分值得商榷。

因为就算是著名的日本丰田汽车公司，在其所推行的要占领50%汽车市场的“T－50作战”计划时，立即受到汽

车业和汽车杂志的强力攻击，也不可避免地让业界一同分享汽车市场大饼。

对于十分弱势的日本软件业而言，唯一走在世界最前端的就是电子游戏业了。开拓这一市场的任天堂当然功不可没。但是，就整个电脑业而言，只是个刚刚起步，只有十几年历史的年轻产业而已。因此象是软件开发者权益的保护、商业习惯以及产业基础等，目前都还没有一套成熟的办法。在这种情况下，如果真的让任天堂独步游戏业的话，一旦出现偏差，本来前程似锦的电脑生意就有濒于崩溃的危险。

任天堂由一个名不见经传的小纸牌厂商，在短短的十年间，一跃为日本前十大公司，的确是经济奇迹。它的管理模式、经营理念和企业文化受到世界各国的广泛重视和学习。“他山之石，可以攻玉”。读者在阅读许多有趣的故事，引人的内幕，翔实的资料之后，不仅可以对电子游戏业有更深入的了解，也是一个增长学识的好机会。

深夜大运送

1990年11月20日深夜，100辆11吨重型卡车隆隆依次驶出日本京都某处仓库，行驶在黑漆漆的街道上。车灯打出一道道十字亮光，形成一片光海，蔚为壮观。进入高速公路后，车队逐渐向四处消散。东方已经微露晨熹。

卡车上的货物从外表是看不出来的，人们只知道货主是——少数几家将总部设在京都的世界性大企业——任天堂。

京都是日本著名的千年文化古都。二战期间，为了保护文化遗产，美军司令麦克阿瑟命令美国飞机不得轰炸京都，使这座城市得以免遭战火，完整地保存下来，至今仍旧保留着比较保守淡泊的生活方式。

京都称得上世界级企业的有四家：除了任天堂以外，还有制造电子产品和电脑周边设备的京SELA，最大的陶磁电容器厂商——村田制作，以及中国消费者耳熟能详的女性内衣名厂商——华歌尔。四家公司中，任天堂当然是老大。

这次深夜大运送，不管是仓库的名字、地点或是卡车的行车路线，即使在任天堂内部，也只是极少数头头知道。这样极端的保密措施，是和任天堂一贯的封闭、神秘的形象相一致的。与此同时，负责任天堂商品在玩具流通业务所组织的“初心会”成员所属的仓库，也在紧张地准备进出货工作。它们将在最短的时间内将货物运送到分散在其所属区域的各零售商店。

这种严格保密的深夜大运送，在外人看来多少有一点小题大作。这毕竟不是运送名画或现金。任天堂的商品也不过是玩具而已。但这个玩具无论对任天堂本身或对玩具店而言，都比名画或现金来得更加珍贵。

这次高度机密的运送作战所出售的货品，正是当时即将推出的全新家用电子游戏主机——“超级任天堂”。在每一辆卡车上，都满载着3000套主机及同时发售的“超级马里奥兄弟”、“F－ZERO”两款超级任天堂专用游戏卡带。一夜间，任天堂将30万套超级任天堂主机及卡带同时运送到全日本各地，准备第二天的发卖大决战。

●“初心会”是由任天堂组织的一级玩具批发商的集合体。是以从前任天堂公司生产花牌、扑克牌时的“钻石会”为班底改组而成。目前共有72家批发商加入。“初心会”兼有行业团体、后援会、一级批发等性质，与任天堂风险共担，利益同享，可以说是任天堂的嫡系部队。

又是大满贯

二十一日——日本天皇举行大尝祭的第二天。当一般日本人将目光集中在天皇皇宫所在地——东京二重桥时，对日本的1700万任天堂迷而言，各游戏专卖店成了他们的圣地。

这一天也是期待已久的超级任天堂的发卖日。为了这一天，他们引颈期待了整整两年。

但是，对大多数游戏迷而言，11月21日却成了一个灰色的日子。他们的期望落空了。

根据任天堂公布的消息，当天的发售量是三十万台。但是玩家们的预约总数却高达一百五十万台。也就是说每五个人中就会有四个人买不到超级任天堂。批发店在发售日一个月之前就开始预约，而且还要举行抽签。一般玩具店则以“因为不知道有几台？”为理由拒绝接受预订，而采取“过一阵子再来问问吧？”的暧昧态度。大阪的阪急百货店说：“在十一月二十一日当天本店的发售量只有一千台。虽然接受明信片抽签的时间只限于十一月一日至十日，但是寄来抽签的明信片竟高达一万五千张之多。”有些小的零售店因为害怕大批顾客涌入，要一个个地拒绝实在过于尴尬，干脆提早贴出公告，关门大吉。

这种抢购的盛况，在许多游戏迷的记忆里，只有《勇者斗恶龙》可与之相比。《勇者Ⅳ》发售时，曾出现小学、初中、高中的学生从头一天晚上，就开始在店门口彻夜大排长龙的情形。

这种排队抢购商品的景观在消费品过剩的日本是相当罕见的，大概只有任天堂能够做得到。这些不仅引起电视新闻和报纸的注意，同时也使得许多比较具传统观念的大人产生了不满。

奇怪的是家长对于小孩故意不去上学，请假去大排

长龙的问题，并不去责怪游戏的发售者——软件制造商，反而把一切责任都推到任天堂的头上。因此，一般民众对任天堂并没有什么好印象，除了对它的经济奇迹感到钦佩。

掏空压岁钱

由深夜运送作战开始的流通控制，到后来演变成完全按照任天堂的设计发展的结果，对于拥有任天堂八位机及 GAME BOY 两种受欢迎商品的任天堂公司而言，可以说籍着自己公司的第三种超热门产品的出现，使自己游戏业老大的形象再度得到凸显，不可动摇。

在日本，超级任天堂主机的价格加上消费税的话，价格高达二万五千日元。而且只有主机的话，是绝对无法享受到游戏的乐趣的。必须再加上一款也高达七、八千日元的游戏卡，因此在最初购买主机时就算只买一款游戏，也必须花掉三万二千元到三千元的可怕数字。

根据日本第一劝业银行在每一年度都会进行的“压岁钱调查报告”中指出，在 90 年，以小学的高年级“四年级到六年级男女学生共 500 名为样本”的调查报告指出，学生压岁钱的平均金额是二万四千三百二十六元。而超级任天堂的主要购买者，就是这个年龄层。因此我们可以很轻易的了解到，就算用一年中最大的收入——压岁钱，也没有足够的钱买一台超任。而且除了主机及游戏之外，其他必要的游戏设备还有 AC 变压器及连接到电视上的端子线等开销。这样高额的价格，连一位成年人也无法轻松的购买，更何况对于目标是小孩子的玩具而言，更是一个史无前例的高价。

当然，有些玩具比超任还要贵，比如巨大的填充娃娃和大型电动玩具等。但每天能卖多少呢？象如此高价的商品，在进货的同时就能够立刻售完，事实上除了超任外，是没有商品可以做到的。东京练马区的一家玩具店，虽然只进了 6 台超任，但顷刻之间就销出去，赚了二十万日元。这是其它商品无法提供的利润。任天堂公司在十一月及十二月两个月之中，总共推出了六十六万台超级任天堂主机。对于六十六万台这个数字，有许多不同的看法，其中之一是所谓“需求极限”的说法。这种看法认为，随着超级任天堂的发售，需求会不断减少，而购买的玩家数量大约只有六十多万人。可是也有人认为，市场的潜力还相当大。但是任天堂却故意采取生产较少数量，而使市场感到缺货的压力，以保持玩家持续的新鲜感。受市场抢购的鼓舞，任天堂社长山内溥先生信心十足地说：“我们由九一年四月开始，就可由现在每月生产三十万台提升到五十万台，所以在发售的第一年相信可以卖出六百万台之多。”(在《东洋经济周刊》上的声明)

但是，任天堂的发言人，总务部长今西弘史却说：“到九一年底为止，我们只预定要推出三百万台而已。” 一般人认为第一年度生产三百万台才是任天堂的正式声明。

那么第一年度到底生产了六十万台、三百万台，还是六百万台呢？对于所有的人都是一个谜。

根据任天堂正式公布的数字，至九一年底，超级任天堂在日本的销售量是 381 万台。在美国四个月的销售量共 210 万台。两项总计 591 万台。仅零售商的利润即高达 20 亿美元。简直不可想象！

（未完待续）

●任天堂社长山内溥，任天堂公司的创业者山内房次郎的曾孙，第三代社长。是一位拥有四十多年社长资历的资深社长（1949 年任社长）。同时也是该公司的最大股东。他深居简出，不喜交往。在公共场合从来不苟言笑是十分出名的。近十几年来，随着任天堂游戏帝国魔术般的崛起和它内部严格的保密措施，山内溥及任天堂公司在人们心中一直有一点神秘感。

●任天堂总务部长今西弘史是该公司的中坚。也是任天堂能够抛头露面的极少几位人物之一。在没有公关部的任天堂公司中，总务部长也身兼公关的任务。因此也可以把他看成任天堂公司的发言人。他眼光锐利，低音的京都腔极具迫力。



◀任天堂总务部长今西弘史



▶任天堂社长山内溥

港龙精品游戏

苏州市港龙电器商店(地址:民治路 11 号)邮编:215006

SEGASATURN(土星):3200 元.VCD 解码卡:1800 元.记忆卡:390 元.手柄 390 元(原装)

PLAYSTATION(索尼 PS):3200 元.记忆卡:290 元.手柄:390 元(原装)190 元(组装)

3DO(松下Ⅱ):2800 元.(三洋样品机):2200 元.(GOLDSTAR 金星):4600 元(内置 VCD 解码卡.送 5 枚 3DO-CD).VCD 解码卡:1950 元

NEO.GEO-CD 机(双手柄带火牛):3200 元(送 4 枚 CD)

通用万能制式转换器(NTSC--PAL):390 元

超级任天堂(美版):1100 元. 超任+博士Ⅶ(32M)套机:2990 元

★3DO 游戏软件:(多、全、新.每枚 60~80 元)

RPG 类:大头仔战记 龙之将军 剑与魔法 地狱 SLG 类:信长野望—霸王传 娱乐殿堂 三国志 IV 绀碧舰队 ACT 类:足球小子 十七人街霸 格斗 BALL GEX 机械格斗 AVG 类:梦幻特警(2 枚装)沉船遇难记.破难船(4 枚装)福尔摩斯探案 爆笑山庄 MYST(神秘岛) 古堡惊魂 1.2 太空英雄 斯可托郎号事件 琼斯侦探 STG 类:眼镜蛇直升机 扫毒行动 铁人 铁人回归 新世纪战争 飞越恶梦 钢铁战士 诺瓦风暴 宇宙海盗 隔离地区 射击作战 深海沉船

★任天堂 GAMEBOY(GB)掌机:490 元 放大镜:30 元 外接电源:20 元 皮套 25 元

软件:三国志(SLG) 七龙珠之悟空激斗传(RPG) 街头霸王Ⅱ(ACT) 永远的蝙蝠侠(ACT) 哥吉拉怪兽(ACT) 鬼神降临传 V(RPG) 圣剑传说(ARPG) 女神转生(RPG) 世界英雄Ⅱ(ACT) 超级大金钢(ACT) 第二次机器人大战(SLG) 幽游白书(ACT) 魔法骑士(RPG) 信长野望(SLG) 大战略(SLG) 雷霆战机(STG) 天使之翼(SLG) 阿拉丁(ACT) 麻雀(TAB) 玛俐兄弟(ACT) 魂斗罗Ⅱ(ACT) 吞食天地(RPG) 魔法阵(RPG) 圣斗士星矢(RPG) 咸蛋超人(ACT) 坦克(STG)

★SEGA 彩色液晶掌机 GAME.GEAR(GG):1250 元(送卡一片) 电视调制器:800 元

软件:龙之水晶(RPG) 梦幻之星(RPG) 塔罗怪记(RPG) 女神转生外传(RPG) 超自然世界(RPG) 光明力量外传之远征邪神国(RPG) 街霸Ⅱ(ACT) 篮球飞人(SPG) 火枪英雄(STG) 异形(ACT) SD 高达(SLG) 阿拉伯传说(SLG) 机械人行动(SLG) 上海(PZG) 幽游白书(ACT) 忍空(ACT) 侍魂(ACT) 超音鼠(ACT)

★NEC 彩色液晶掌机 G.T:1250 元(送游戏一片)外接电源:100 元

软件:凄王传说(RPG) 飞装骑兵(SLG) 梦幻弹球(SPG) 龙之迷宫(RPG) 格斗之路(SLG) X 计划(ARPG) 明日之战(SLG) 疯狂射击(STG) 袋鼠娃娃(ETC) 孙悟空Ⅱ(ACT) 沙罗曼蛇(STG) 妖怪道中纪(ACT) 太空哈利(STG) 神武传承(ACT) RPG 要塞(RPG) 天圣龙(STG) 虎之道(ACT) 源平讨魔传(ACT) 拳坛霸者(SPG) 最终任务(STG) 龙魂(STG)

★★★ SEGA SATURN(土星)游戏低价格发售 ★★★

VR 快打 REMIX(ACT):390 元 新忍传(ACT):390 元 电影版街霸(ACT):390 元 模拟赛车(RAC):390 元 魔法骑士(RPG):590 元 王国传说(S.RPG):690 元 碧奇魂(RPG):450 元 高斯战役(SLG):450 元 阳光战士(RPG):490 元 J 联盟足球(SPG):450 元 钟表近匠骑士(ACT):390 元 D 之食卓(AVG)590 元 速度 KING(RAC):590 元 湾仔(AVG):550 元 飞龙骑士(STG):590 元 学校怪谈(AVG):390 元 RAMPO(乱步)(AVG):690 元 水浒演武(ACT):450 元 热血亲子(ACT):450 元 机械战士马休(ACT):590 元 VR 排球(SPG):490 元 战斧格斗篇(ACT):450 元 极上疯狂大射击(STG):490 元 篮球飞人(SPG):450 元 黑暗之蛊(AVG):490 元

特别推荐!!——VR 战士Ⅱ(ACT):690 元 VR 战警(带 VR 枪):750 元

收款人:叶威 电话:(0512)5242655 开户银行:中信实业银行苏州分行 帐号:704--01226280002

香港联系人:叶华 电话:(00852)—26695947

以上介绍均可邮购,款到三天内发货,欢迎广大发烧友及各位同行前来选购洽谈,批发从优,敬请垂询!!

深圳金脑电子科技有限公司

金脑公司不仅在游戏卡可重录领域拥有领先的技术和生产规模，而且金脑产品人还以每一件金脑的高质品为追求,并依靠可靠的生产工艺、严格的质量检测和全体员工的共同努力去实现。

请你注意我们最近推出定向产品及产品动态：

★供家庭游戏机使用的系列中小学学习节目。

★大批量生产8位闪速可录卡，节目擦录周期由30分钟缩到了30秒,快了60倍,擦录寿命增加10倍以上。

★开始生产LIT自己的16位游戏机,兼容性好,价格合理。

★将生产供经销商试节目用的16位闪速可录卡。

★预谋已久的LIT95街机控制板推出。

有关新型街机控制板简介

新型街机电脑控制板由于已达到本公司以"LIT"命名产品所应具有的"技术上突破、创新成份含量高","有大市场和一定生存期","产品有影响力、用户反应强烈"三大基本特点,又因该产品是本公司认为在九五年开发出很优秀和值得自豪的产品,故特命名为LIT95,LIT95!

LIT95新型街机电脑控制板到底有什么功能呢?我们得先从街机转换市场讲起：大约在十年前，即中国出现营业用游戏机开始,就因为换节目版费用高,有人试图搞这种产品,这种产品是用换节目板替代换(包括节目板的)整个电脑板,这样换节目费用就会降的很低，当时有用日本机皇至奥(NEO·GEO)，很多人只知道现在的NEO·GEO是一种可换节目卡的专用街机产品，殊不知这种产品开始也是通过一个控制板连接到街机上,对此早期街机老板可能还都记得，后来日本人在技术方面有所突破，再后来经过完善，制成现在的产品，但由于NEO·GEO本身结构复杂，卡带成本高，和随着生产者为获得更高利润增加价格等等原因，价格差距逐步缩小，所以目前该机和普通街机相比没有拉开明显优势。

用其它16位游戏机改到街机上，也约莫有近十年的历史,但在这十年中可以说连1‰的市场也没占到，什么原因呢？不是这个思路不好，这个思路优势已被NEO·GEO证实,如果不存在问题,可以说50%以上的市场份额都是存在的,问题在哪里呢？根本原因是技术上不成熟，国人在这方面虽然研究了近十年，但从我们现在的产品看,以前的产品一直处于雏形阶段。举个例子来说吧,不久前,我们研制工作基本结束后,我们打电话给国内一个研究街机转换板研究时间较长、技术较成熟的一个单位，问一位负责人，问他们的产品是怎样显示计币的，他告诉我们是用数码管，我们问如果有一种没有数码管（这是指我们现在产品的这种形式)的产品会怎么样？他说:那是一种初级产品,基本上无法实现计币,或勉强用音响提示计币。他所指那一种确实是初级产品,但他不知道，根本也没想到这一点：我们的产品确实没有用数码管,但并不是他所说的初级产品,而是不用数码管,是直接象街机一样把币数显示到屏幕上的产品,只有这样,象真正的街机一样,才能去取代它,而不是凑合着去模仿,比如在街机上挖个窟窿,安一个数码管上去等等，这样做当然街机老板和玩家难以接受，据我们所知,采用数码管这种简单的方式被认为是新技术已经有好几年的时间，正因为有很多类似数码管这样的(技术落后)问题，它无法去占有它应有的市场。

当然,将币数显示到屏幕上,仅仅是一个方面,新型LIT95除以上外，还有许许多多这样的优势，这是由我公司的技术人员昼以继日的去工作，以超人一等的思路创造出来的许许多多的精华，这些优势我们愿同广大经销商、用户和我们众多的伙伴共同来分享。

当你在寻找商机时

如果你对我们产品所涉及到的领域有所了解的话,或者你在经营相关的产品，我们不必多说，你就应该知道我们所发明的产品具有的份量。

如果你不了解的话，第一项产品你可以去经销学习机、游戏机的地方，或家中有孩子上学的家庭，其中任一个地方了解一下。第二项产品你可以去游戏机房老板(注意,一定要问老板)那去了解一下,你便会知道了。

我们的第一项产品是:家庭游戏机可重录型游戏学习卡

我们的第二项产品是:街机可换节目电脑控制板

通过上面介绍的途径，你应该能了解到，我们的产品为什么有份量,那就是用户太需要这种产品了。

为了使好的产品+好的运作=好的利润,我们要做到:其一、在这两项产品所获得的专利权及著作权不对外转让,以保证垄断经营;其二、为保护市场,每地区尽可能的实行总经销制;其三、规模生产加上合理的利润，使仿制者无利可图，再加上知识产权大棒,尽可能使我们各总经销继续保持LIT产品垄断经营。

现简单介绍一下这两项产品,请你勿失商机。

家庭游戏机可重录型游戏学习卡:目前游戏机学习几乎是一个空白，但又是一个很大的市场，很多有实力的公司都已看这好这片空白,有公司不息血本,一年投入近一个亿的广告费,或有的一次活动就投入500万广告费,我们便可看到这里所具有的诱人前景，但市场+产品+广告费等并不等于成功，相信市场+好的产品，+适量的广告费所获得的成功便可以超过前者，因为一种好的、很成熟的、能备用户接受的产品具有很强的传播性,可以象没有阻挡的"病毒"一样迅速传播。就目前情况来看,本公司这套节目具有较强的技术实力和市场实力。首先,本公司产品用于任何一种普通家庭游戏机上,而不是用在家庭微机上,数量上讲,他们不在一个数量级,所以市场也无法比拟。其次、从节目内容支持上，本公司节目内容又将有百种以上，这是公司在一年多前便在这方面投入巨资的结果，即使其他单位现在仓促开发，从数量和完善程度上也难与我们媲敌。其三、该产品采用我公司研究多年的游戏卡可重录技术，使用户将投资降到较低水平，如不采用可重录技术，谁能匹敌，如采用可重录技术，谁能比我们更成熟，并且在游戏卡可重录技术方面,我公司的一些专利又起着部分垄断作用。

街机可换节目电脑控制板:开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情,少则数百元,多则几千元,有了LIT95街机控制板，换一次节目，就可以象家庭游戏机，只需换个卡，或如果采用可录卡,只需重录一下。

以上产品由深圳金脑电子科技有限公司出品,地址:深圳市西乡77区新安五路25栋　邮编:518102　电话:0755—7907900、7906388　传真:0755—7900837　另为方便北京及周围地区用户,公司已直接在京设立办事处,　联系人:李钢　电话:(010)2173388(2176655)呼7999

日本著名漫·动、插画家〈B〉

新宿车站的留言板上写着“XYZ”

——北条司谈《猫眼》与《城市猎人》

组稿/AKIRA

北条司

(TSUKASA HOJO)

1959 年　3 月 5 日，福冈县小仓市(现九州市)生。
1977 年　毕业于私立九州工业高中，同年考入九州产业大学，艺术学部，设计学科。
1979 年　集英社周刊少年 JUMP，第 18 回手塚奖征试，《宇宙天使》入选。
1980 年　《我是男子汉》发表
1981 年　同上大学毕业，《CAT'S EYE》周刊少年 JUMP 连载开始。
1983 年　《CAT'S EYE》在日本电视系列片动画化。
1985 年　《CITY HUNTER》周刊少年 JUMP 连载开始。
1987 年　电视系列动画《CITY HUNTER》于读者电视中开始放映。

连手塚奖都没听说过的漫画大外行学生

小时候，从来没有想过要成为一个漫画家，(那只是我偷懒的一个借口而已)就象父母很唠嗦在地耳边催着：“去念书，”而你就回答：“我要作漫画家，所以不必念了！”一样(笑)。虽然还算喜欢漫画，但却不太看，我只看电视。

到了中学时，不管电视或动画都完全不看，成天都在那儿啃小说。还有的，就是去看电影。

开始画漫画的最大理由是，中学三年级时，班里有个同学图画的很好，而且都以漫画的形式来表现，受了那家伙的影响，就这样开始画漫画了，但在中途觉得“很麻烦”所以又放弃。

着手创作正规漫画，是在读高中的时候，以与几个朋友共同制作的方式进行，这就是我的处女作了。但是，这段也是没有结局就结束了。从那时我便开始看漫画与动画了，但看漫画并也并非杂志中的连载，而是由自己喜欢的滑稽漫画单行本开始，像《少年 JUMP》那样的少年志，根本没买过，所以压根就不知道有可以自己寄去征试的“手塚奖”(笑)。

进入大学后，因为朋友的介绍，进入了美术系学长负责的同人志＊中画插图及漫画，虽然下笔干了，但仍然是没有结局。

从头至尾完整的第一部作品，是送去参加手塚奖的《宇宙天使》。那是在大学放暑假时，每天晚上打工后回到家里，在空闲时由毫无主题的情况下，一个晚上一页画出来的。当画完二十七页时，朋友建议：“送到手塚奖去试试吧。”当时，我也兴致勃勃地回答：“如果入选了，就用奖金来请客！”于是匆匆画完了三十一页，一鼓作气地送去应试(笑)。就这样，得到“准入选”所以才会开始画后来的硬派校园漫画《我是男子汉》。





那年夏天，画过一部小说改编的刑警故事，但被退稿，隔年在《少年 JUMP》中开始连载了《猫眼》(CAT'S EYE)。

连载《猫眼》时都是些辛酸的回忆

《猫眼》中的三位美女神偷，是与朋友们研讨之后所诞生的。大学毕业后，正为主题烦恼时，正好有数位同窗好友来访，他们提到“如果母亲是小偷，而父亲是警察那会怎样？”听起来似挺有意思所以决定将夫妻换成情侣来定度。以三姐妹为主角，因为喜欢画女孩子所以确定了“姐姐型”、“美

人型”及“可爱型”的三种形态该不错吧！那就以穿伸缩自如的紧身服为装扮，比较容易行动吧！那为什么又要穿高跟鞋呢？真是伤脑筋的问题（笑）。

短篇《猫眼》在《少年 JUMP》刊登不久，编辑部的人来电话说：“《猫眼》已决定连载，两天后请来东京吧？（笑）如此就正式来到了东京。

接着，《猫眼》开始了连载，因为差不多没有画过正规的漫画，所以相当辛苦（笑）。《少年 JUMP》也相当大胆，让我这样的大外行连载（笑）。我记得，第一次作双色稿＊时，连续好几天，整天都只睡一个小时左右，而且也都只是趴在桌上而已。终于完成原稿时，我躺在床上，看着眼前的瓦斯开关，心想，如果打开它的话，不就很轻松了吗（笑）。那时也不只是心里这样想，真的是很辛苦”。不过，当时若错失了这连载的机会，我的人生难道不就要脱离了这一行吗？真的很恐怖呢，自己是一个除了画画之外，什么也不知道的人……

《猫眼》一共连载三年，这当中除了要考虑偷盗的技巧，如何隐瞒真面目的题材之外，还必需在一开始考虑设定下各式各样的伏笔等等，感觉上真的是部有着众多“手铐脚镣”的作品。

对我而言《猫眼》所留下的，只是些痛苦的回忆，真的（笑）。但是，也就是因为这部高难度设定的作品，才有以后单纯设定的《城市猎人》（CITY HUNTER）。

在《城市猎人》中，我邂逅了獠＊这位男性！

与当时担任编辑的人员商谈后，认为《猫眼》中的“老鼠”这个角色相当有趣。如果将它设定为持手枪的侦探，会如何呢？于是就这样开始了。

从一开始，就将獠设定为现实世界中不可能存在的色狼（笑），因为我相当讨厌以第一人称形式禁欲主义者为主角的冷酷小说（笑）。所以，若反其道来个侦探故事，不是很有意思吗？

獠是我理想的人类形象，平时总吊儿郎当的样子。一到紧急关头，却会来个一百八十度大转弯，这样性格与生活方式很帅吧！虽然心里知道，这是不可能的。

《城市猎人》的世界，是一个只有美女的世界，委托人都是美女会比较有趣。这样，獠也会勤快一些。虽然獠嘴上说：“除美女之外，不接受！”但反正只要是女的，不管是怎样的结局他都会照单全收。这就



是为什么獠那么色又那么风流，结果仍是大受女孩子欢迎的最大理由吧。不过，这样的话题，画得也有不少了，所以时常也考虑别的方式了。



即使的挨了香的大槌后，表现出适度的愤怒，也只是漫画的剧情罢了！不过，也有读者来信问到：“香到底把大槌藏在哪里呢？”（笑）

事实上，在连载《城市猎人》时，并不存在特别刻意的设定，尽管让各个角色随意地发挥……如果不是那样的话，画《猫眼》十周就厌烦的我，不可能将《城市猎人》连载六年。但是，偶尔也有意料不到的情节出现，所以处理起来也会很棘手（笑）。

所以与其说是抓住了角色，倒不如说是我邂逅了獠这名男子。

很想作动画，这是现在最大的梦想。

故事内容的取材，必须有所根据。比如，曾描绘过用汽车空气袋捕捉犯人的情节，实际上，是因为我正好换了那种车。所以，不管是否立即会有用，我都会尽量的多看多听。如此，日积月累下来的东西，从中可以整理出许多非常理想的，而且也不会缺乏题材了。

《城市猎人》连载的过程中，每年都要发作一次“差不多可以终结了吧！”的病（笑）。如此当描绘到比较严肃的话题时，就会想到“该结束了。”比如描写到獠过去身世的那段，还有海坊主＊与獠决斗时也曾想过“是最终回了吧！”（笑）但读者的反应过于热烈，编辑与工作人员说：“还会继续吧！”于是，在各种方面来的集中攻击之下，“病”就不知不觉的痊愈了！（笑）

开展的故事中，很在意的是不要杀人。这可能是在说漂亮话，但在杀人后说：“这是正义”。这样的情况，实在不想去画。然而仍何事也都如此，像“爱就是这样，男女之间就是这样”等。严肃斥责的调调也不愿去描写，但就象“这样的事，你自己好好想想吧！”那样的感觉。

《猫眼》与《城市猎人》动画化后，我的感想很大，我也很喜欢动画，大学里也有自制动画片与电影。时常，我



也偷偷地想着，有一天也做一下动画。“虽然是个美好的结局，但却有着难以释怀的哀愁”这样有种不可思议风味的最后作品是最理想的，但用嘴巴说似乎很简单。

如果真能去干的话，我一定要实现去做。如果全部都一个人去做，而我又不懂专门的技术，只好在可能的范围去干，比如画原画之类的。

漫画家的我是梦、是现实、还是幻想……

漫画的工作，对我而言无太大乐趣。最大的乐趣，是在画完原稿后想：“画得比以往更好了！”但在进行下次工作着手时，又会感到，仍是很糟，多加油吧！(笑)

时常想“如果多花些时间，构图会更好吧?”但自己的感性却无法带动描画的技术，所以总是认为画得很差。有时为了求得更好的画面效果，很想弄更大的风格，收纳所必要的内容，总会有过多的风格，这是在周刊连载，所不能满足的地方。

总是对自己说“画漫画是件苦差事”，但它更有自己有趣的一面，凭着那些方面，我以自己认为有趣的方式来长期作画，能那样做，是件幸运的事。但有时也会感到漫画家在创造的并不现实的事情，突然间猛然发现“我的名字出现在杂志上，而有很多人都在欣赏它，所以不可以掉以轻心。”

《城市猎人》连载结束后，作为纪念，希望能送一块留言板给新宿车站，上面写着“XYZ”。

注解：

同人志：私人或合伙办的杂志，一般不属于正式出版物。

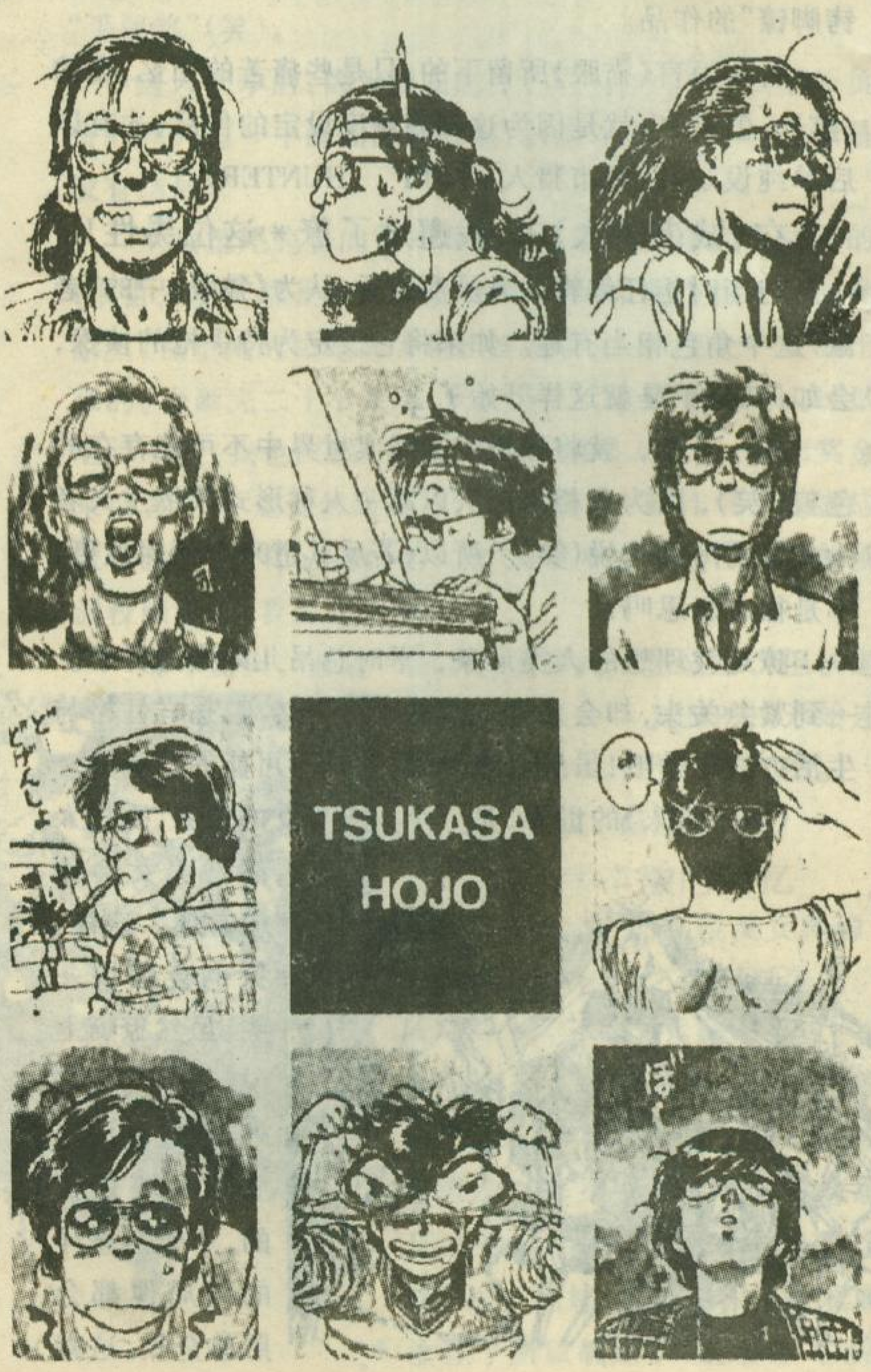
双色稿：日本杂志有单色、双色及彩色稿。双色稿一般在单色稿的基础上再增加一层单色淡彩。

獠：即“冴羽獠”，国内出版物译成“寒羽良”，港台等地译为“孟波”。

海坊主：国内出版物译为“海怪”。

WORKS OF TSUKASA HOJO

宇宙天使　79年第18回手场奖准入选作品
我是男子汉　周刊少年JUMP　80年　8月增刊
三级刑事(原作·渡海风彦)　周刊少年JUMP80年　1月增刊
猫眼　周刊少年JUMP81年　29号
CAT'S EYE　周刊少年JUMP81年　40号～84年　44号
宇宙天使　周刊少年JUMP　82年　16号
城市猎人XYZ　周刊少年JUMP83年　18号
城市猎人Double　FRESH JUMP84年　2月号
CAT'S EYE　周刊少年JUMP85年6号
白猫少女　周刊少年JUMP86年6号
CITY HUNTER　周刊少年JUMP85年13号～91号　50号
SPLASH!　周刊少年JUMP87年　4月增刊　SUPER JUMP
SPLASH! Ⅱ　周刊少年JUMP87年　6月增刊　SUPER JUMP
天使的赠礼　周刊少年JUMP　88年　34号
SPLASH! Ⅲ　SUPER JUMP　88年　11月号
SPLASH! Ⅳ　SUPER JUMP　89年　4月号
TAXI DRIVER(出租车司机)　周刊少年JUMP　90年　6号





真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝

第一部由著名对战游戏改编而成的 RPG！

机种 NEO・GEO	厂商 SNK	类型 RPG
发售日 96 年春		媒体 CD－ROM



▲战斗仍保持令人兴奋的剑斩招式，华丽！

SNK 的《侍魂》及《真・侍魂》两部对战游戏，在各界获得了极大的成功，据推算全日本有 3000 万名《侍魂》的爱好者。

这次 SNK 又将这个著名游戏改编成 RPG 了，游戏以江户时代的日本为背景，共分三部分：天草篇（侍魂的时代）、罗将神篇（真・侍魂的时代）、京都篇（???的时代）。著名的主角霸王丸、牙神幻十郎、桔右京、娜可露露等 8 人将一起与魔界中的敌人作战、冒险。

GO! PUPPY



▲奥义的使用与对战版的不同点是会消费气合值。



◀助太刀系统就是当主角受重伤及怒槽满值时，半藏及加尔福特就会出现并协助战斗。



▲美丽的富士山，这里难道就是神秘的邪教的老巢吗？

真说 侍魂

◀游戏中也少不了在各种场所收集情报的环节。





▶游廊是男人们聚会的地方。

▶游戏画面反映了日本江户时代的风貌。





ISSN 1006-5032

邮发代号/82—648　统一刊号/CN11—3505/TP　定价:5.40元